64ソフト低価格化! 6800円へ
隔週刊
平成9年2月14日発行(隔週金曜日発行)第13巻第2号(通巻263号)昭和62年9月7日第3種郵便物認可
ファミマガ64
1997 NO. 3
2月14日号
590YEN
全国縦断64行脚
任天堂
MOTHER3
セルダの伝説64
スターフォックス64
ヨッシーアイランド64
カービィのエアライド
コナミ
実況パワフルプロ野球4
がんばれゴエモン5 〜ネオ桃山幕府のおどり〜
ハドソン
新日本プロレス闘魂炎導 Brave Spirits
サッカー64
特報
サンプルROMによる徹底検証開始
ドラえもん/テュロック
マルチレーシング チャンピオンシップ
ヒューマングランプリ
新作
SFC&GB
今年もまだまだ元気!
スーパーボンバーマン5/糸井重里のバス釣りNo.1
ミニ四駆GB Let's & Go!!
ミランドラ/プロ野球スター
ガンプル/ピキーニャ!/ズープ

ミニ四駆を完全シミュレートだっ!

実在のミニ四駆の車体やパーツをチューンUPして、熱いバトルに勝ち抜け!!

特別限定版

お店に急げ!

スーパー1シャーシ対応
(写真はステッカーを貼った状態です。)

※走行に必要なシャーシ、タイヤ、モーター他は別途ご用意ください。

初回出荷分のみシャイニングスコーピオンのフルカウルボディが入っているぞ!

ゲームボーイ

ミニ四駆GB Let's&Go!!

GAME BOY

ミニ四駆の4大カップを制して、グランドスラムを達成だ!

こんなのは初めてだ!

スーパーFM・TZシャーシ対応

「軽量超速ギヤー」がソフトについてくる!

通信ケーブルでバトルしようぜ!

パーツ交換

相手とパーツ交換しなければ、手に入らないパーツも。

パーツの強化

鉄心先生のかまどで、パーツの強化ができる?

通信対戦で友達と熱くバトルだ!

データでパーツを交換すると何かが起こる!

1997年3月発売予定　¥5,500(予価)

まだまだアッと驚く情報が! 続報を待て!

爆走中!

ASCII

〒151-24　東京都渋谷区代々木4-33-10　株式会社アスキー

ミニ四駆レースシミュレーションRPG

スーパーファミコン

グレードアップパーツを集めて、キミのマシンを最速にセッティングしよう。
大人気アニメ「爆走兄弟レッツ&ゴー!!」のキャラクターと爆走勝負だ！

友達とデータを持ちよって

フリーバトルモードで5人同時対戦！

「パスワード」入力か「ターボファイルツイン」使用

STF ターボファイルツイン対応
ターボファイルツインはアスキーの商標です。

「ミニ四駆シャイニングスコーピオン」をもっと楽しく！

ターボファイルツイン

データ保存に便利な記憶装置。
愛車のセッティングを保存して
友達とバトルしよう！

好評発売中

◆スーパーファミコン専用バッテリーバックアップメモリー
◆メーカー希望小売価格￥7,500（税別）
©ASCII Corp.

「レッツ&ゴー!!」のアスキーグリップ

片手で操作できるからプレイが快適！セッティング記録用シートと、「レッツ&ゴー!!」キャラクターのシールもついてるぞ！

好評発売中

◆スーパーファミコン用片手コントローラ
◆メーカー希望小売価格￥2,480（税別）
©ASCII Corp.

ミニ四駆は田宮模型の登録商標です。

大好評発売

メーカー希望小売価格
￥8,800（税別）

SFC 70 ◆7つのルーイに乗って爆発のかぎりをつくす爆弾男
スーパーボンバーマン5

SFC 74 ◆釣りの伝導師・糸井氏本人が作った今作。システム面を中心に紹介だ
糸井重里のバス釣りNo.1

GB 78 ◆『ポケモン』チームが作ったこだわりは通信。アイテム交換・対戦が可能だ
ミニ四駆GB Let's & Go!!

SFC 82 ◆西部劇が舞台の謎解きRPG
ガンプル

SFC 84 ◆入る度にダンジョンの形が変化
ミランドラ

SFC 86 ◆選手を育成してプロに
プロ野球スター

SFC 88 ◆落ち物パズル!
ピキーニャ!

GB 89 ◆新感覚パズル
ズープ

44 ◆米国でN64大ヒット! ラインナップも充実の中からバスケゲームに注目!
USAホットライン from NINTENDO POWER フロム ニンテンドウ パワー

51 ファミマガジャーナルR

59 FAMIMAGA64 RANKING BOX ファミマガランキング ボックス

66 読者プレゼント

92 マリオカート64 High Performance Technic

94 超ウルトラ技

102 サテラビューステーション

104 RGBマニアック

111 超新ロックオン

114 新作ゲームカレンダー 次号予告、すごいへべれけ カレンダー早耳情報

●ウル技に関する質問は☎022-213-7555
●それ以外の記事に関する質問は☎03-3573-8633
●広告に関するお問い合わせは☎03-3573-8612までお願いいたします。

読者のみなさまからのお問い合わせは、休日を除く月曜から金曜の午後4時から6時の間、左記の番号で受け付けています。質問は本誌に書いてある内容に対することに限ります。ゲームの解答やヒントについては答えていません。

ゲーム別さくいん

●ニンテンドウ64
栄光のセントアンドリュース……98
カービィのエアライド(仮称)……17
がんばれゴエモン5 〜ネオ桃山幕府のおどり〜……24
サッカー64(仮称)……28
実況パワフルプロ野球4……18
新日本プロレス 闘魂炎導Brave Spirits……31
スーパーマリオ64……101
スターフォックス64……13
スター・ウォーズ 〜シャドウズ・オブ・ジ・エンパイア〜……17
テュロック……42
ドラえもん のび太と3つの精霊石……40
ヒューマングランプリ ザ・ニュージェネレーション……34
ブラストドーザー……17
マリオカート64……92,97,99,100
マルチレーシング チャンピオンシップ……38
ヨッシーアイランド64(仮称)……16
64DD専用 ゼルダの伝説64(仮称)……10
64DD専用 MOTHER3(仮称)……7

●スーパーファミコン
アニマニアクス……112
糸井重里のバス釣りNo.1……74
ウィザードリィ・外伝IV……97
ガンプル……82
スーパードンキーコング3……101
スーパーボンバーマン5……70
ストリートファイターZERO2……97,98
ソリッドランナー……111
ダークロウ……111
ドラゴンクエストIII……96,100
Parlor/ Mini4……99
Parlor/ Mini5……112
ピキーニャ/……88
プロ野球スター……86
プロ野球 熱闘ぱずるスタジアム……112
マジックボール……113
ミランドラ……84
桃太郎電鉄HAPPY……101

●ゲームボーイ
合格ボーイシリーズ② 日本史ターゲット201……113
ズープ……89
タイトーバラエティパック……113
13色対応 カービィのきらきらきっず……58
13色対応 ゲームボーイギャラリー……54
13色対応 ドンキーコングランド……99
13色対応 ボンバーマンGB3……98
13色対応 ミニ四駆GB Let's&Go//……78
13色対応 名探偵コナン……56

スペック表のみかた

●対応ハード名を略称で表記。SFCはスーパーファミコン、GBはゲームボーイ、VBはバーチャルボーイ、N64はニンテンドウ64の略です。
●ゲームのジャンルを上段に、容量を下段に表記。
●バックアップの有無と方式を表記。（　）内の数字はバックアップファイル数です。
●対戦、協力など複数同時プレイ人数（最大）を表記。
●使用可能な周辺機器を表記。

メーカー突撃ルポ 全国縦断64行脚

任天堂

N64 7 ◆キャラクタ画面大量公開！ もちろんあのキャラクタもポリゴンで登場します！
MOTHER3（仮称）

N64 10 ◆リンクのアクション、町、ダンジョンの新着画面からシステムに迫る！
ゼルダの伝説（仮称）

N64 13 ◆ローリング機能は健在！ アーウィンの機動性能を徹底分析する
スターフォックス64

N64 16 ◆まだまだあるぞ任天堂N64ラインアップ。少しももらさず新情報をお届けしよう！
ヨッシーアイランド64・カービィのエアライド・ブラストドーザー

コナミ

N64 18 ◆3Dスティックの正しい使い方、サクセスモードの成功の仕方をインタビュー
実況パワフルプロ野球4

N64 24 ◆目玉はやっぱり2人同時プレイ！ KCE大阪でバッチリその辺を聞いてきました
がんばれゴエモン5 〜ネオ桃山幕府のおどり〜

ハドソン

N64 28 ◆開発陣が明かすこのゲームの秘密とは
サッカー64（仮称）

N64 31 ◆N64で新日レスラーが大暴れ！
新日本プロレス闘魂炎導 Brave Spirits

N64 34 ◆サンプルROM入手でその走りをチェック
ヒューマングランプリ

N64 38 ◆開発順調！ マシンの挙動を徹底検証
マルチレーシングチャンピオンシップ

N64 40 ◆行く手を阻む敵の攻撃方法を紹介
ドラえもん

N64 42 ◆プレイをサポートするシステムとは
テュロック

〈発売〉株式会社徳間書店　〈発行〉徳間書店インターメディア株式会社　●発行人／山森尚　●編集人／山本直人　●編集長代行／藤岡浩　●編集委員／村田憲生・山田政彦　〈編集〉●スタッフ／〔東京〕石原郁与・加藤則康　〔仙台〕大石美智子　●アシスタント／〔東京〕井上和則・大川和人・大坪松太・亀多るり子・鹿沼広美・菊池さおり・佐藤健・種市真澄・中谷至・吉田英央　〔仙台〕合澤秀一・井上淳・梅木克也・鎌田潤哉・佐藤浩崇・畠山薫・平野哲矢　〈営業〉●部長／遠藤剛　●サブマネージャー／金山泰久・伴勝　●スタッフ／大内隆・大野浩志・加藤千香子・工藤克俊・小出貴美子・駒形友美・玉川典由・長倉明・本間彰・牧山晶子・吉野なおみ　●アシスタント／江渕綾乃・関山知壱・羽迫新一　〈情報統括部〉●スタッフ／五十嵐達雄・池田菜採・木浪秀剛・豊田恵・冨井好史　●アシスタント／大野恵子・興津祐輔・栗山水風・塩路英樹・白石奈々・杉村知顕・高山斉樹・西原孝治・藤本大介・渡辺春奈　〈NCC〉●マネージャー／和田秀実　●サブマネージャー／牛尾滋昭　●スタッフ／岩田麻記子・大平典子・金子昭子・工藤一樹・小島晶・佐々木さとみ・佐瀬伸治・高山正美・森田智子　〔仙台〕鈴木享子　〈デザイン〉●AD／片野厚子　●スタッフ／〔仙台〕今村奈緒美　●アシスタント／〔仙台〕梅内幸子・佐久間弘子　〈協力〉●校閲／笠原紀彦　●写真／守屋貴章　●編集／高島一仁　●デザイン／太田浩一・熊谷智子・有限会社クリエイティブプレイ・小森洋治・株式会社サイドブレーン・竹田祐香・中村由紀子・松尾泰男・有限会社ラッキームーン　●フィニッシュデザイン／株式会社創文新社・株式会社キンダイ・株式会社つかさコンピュータ・株式会社トッパンアドメディア・有限会社湯目写植工芸　●印刷／凸版印刷株式会社

メーカー突撃ルポ

全国縦断64行脚

'97年のN64をリードしていく 3メーカーの話題作11本を徹底取材!!

編集部の精鋭取材班が札幌〜京都〜大阪へ、日本を縦断してビッグメーカー3社が送りだすN64の最新タイトルの取材に成功!! 編集部が総力を上げてお届けする。産地直産、N64の最新情報だ!!

京都：任天堂……P-7

MOTHER3(仮称)
ゼルダの伝説64(仮称)
スターフォックス64
ヨッシーアイランド64(仮称)
カービィのエアライド(仮称)
ブラストドーザー
スターウォーズ シャドウズ・オブ・ジ・エンパイア

古の都京都は、今やN64の中心都市。'97年大攻勢を仕掛ける任天堂のN64の大黒柱となる7本のソフト完全取材!!

札幌：ハドソン……P-28

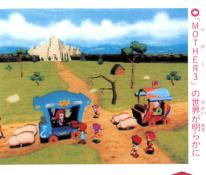
サッカー64(仮称)
新日本プロレス 闘魂炎導 〜Brave Spirits〜

東京から飛行機で1時間半、雪が舞う冬の北海道でハドソンの今までのイメージを一新したスポーツゲームを取材

大阪：コナミ……P-18

実況パワフルプロ野球4
がんばれゴエモン5〜ネオ桃山幕府のおどり〜

浪速商人の魂が息づく西の都大阪からは、N64になり新要素がいっぱい詰まったコナミの定番ソフトをお届け

写真：㈱アールクリエイション 吉田 G／大倉 乾吾／登野城 弘／世界文化フォト

開発状況 ?%

発売日未定

価格未定

DD専用 N64 | ロールプレイング 容量未定

未定

未定

未定

ポリゴンになった糸井ワールド!!

MOTHER3（仮称）

○『MOTHER3』の世界が明らかに

ユニークなポリゴンキャラクタのワンダーワールド

FC、SFCと各ハードで発売されてきた『MOTHER』シリーズのN64版画面写真を、任天堂から入手することができた!! まだまだ開発途上ということで、システムやストーリーなど不明な部分は多いが、現時点で判明している事実をありのままに報告するぞ。

まずは主人公の分身となるプレイヤーキャラだ。ポリゴンで構成されたキャラクタはちょっとユニークな印象を与える3人＋1体のおサルさん。このメンバーがプレイヤーキャラの全員というわけではなく、彼ら以外にもまだまだ登場してくるとのこと。期待しよう。

クセのありそうなキャラクタが大集合!!

プレイヤーキャラクタ

リュカ

動物好きで、森のなかを探検するのが大好きな、タツマイリ村の元気＆好奇心120%の少年

ダスター

昼間はグーグー寝て、夜、目覚めて働きに出るちょっと変わった若者。いつも眠たそうにしている

謎の行商人とサルサ

おサルのサルサとコンビを組み町から町へと渡り歩く謎の行商人。何を売っているのかも謎に包まれている

※画面はすべて開発中のものです。

京都編

任天堂

ジャンルいろいろ本家本元のタイトルを7連発!!

アクションからRPG、シューティングとゲームのジャンルを制覇するように、任天堂が'97年に発売を予定しているタイトルを徹底追求!!

敵も味方もクセのあるキャラクタばかり

プレイヤーキャラに限らず、町の人やモンスターなど『MOTHER3』に登場するキャラクタは、すべてポリゴンで表現されている。今回の取材では動いているキャラクタを画面上で確認することはできなかったが、外見上の変テコな特徴だけでなく、動きもきっと奇妙奇天烈なものになることは間違いなさそうだ。

町の住人たちは個性たっぷり!!

プレイヤーキャラクタを影になり日向になり助けてくれる（いつも助けてくれるばかりならいいんだけど…）町の住人は、個性たっぷり。主人公の冒険にどのように絡んでくるのか興味は尽きないところだが、今回の取材で判明したのは町の住人のグラフィック（もちろんポリゴン）と基本設定のみ。人々の設定を見るかぎり「フツー」の人は存在しないんじゃないかと思えてくる。個性アリアリのキャラクタが『MOTHER3』の世界には溢れていそうだよね。

町の人々
People

タツマイリの村にある店の看板娘。「リサ」という女性に似ているらしい

体力自慢の筋肉隆々男。村のヨサク選手権（力自慢コンテスト）のタイトルホルダー。森のなかで走る姿をよく見かける

タツマイリの村の大邸宅に住む大金持ち。容姿から察すると、意地悪そうな雰囲気があるけど…

クウラブチチブーで働く美人ウェイトレス。子供は相手にしないオトナのオンナって雰囲気だ

世界に数々の発明品を発表してきた天才科学者。もしかしたら、マッドサイエンティストかも…

本当に強いのか変テコなモンスター

『MOTHER』シリーズに登場するモンスターは、外見から強さ（弱さ）を推し量れない奇妙な姿が特徴だった。今回の『3』でグラフィックがポリゴンになってもその伝統(?)は受け継がれているみたい。モンスターの姿からは動物をイメージさせるものがあるが、こんなモンスターと戦うのか!?

モンスター
Monster

オット
伏せている時はワニそっくりだけど、4本の足で立ち上がると紛れもなくモンスターの姿になる

エミグレ
生態や性質、大きさなどは謎のベールに包まれている。哺乳類であることだけは判明

オランガ
モンスターのクセに抜群の演技力を持つ。好物はやっぱりバナナ

コロビー
丸い胴体（頭を含む）を利用してコロコロ転がりながら移動していく

ブキール
主に水辺に生息するモンスター。名前同様に容姿も人を食ったようなおもしろさを持つ

MOTHER3(仮称)

冒険の舞台は前作のイメージから一新

『MOTHER』の世界といえば、「少年」たちが「現代」を舞台に冒険を繰り広げるというのが、お約束だったけど、『3』ではちょっと様子が変わってきた。舞台はどの時代がハッキリと特定できないし、プレイヤーキャラクタの中にオジさんがいるんだ。新しい『MOTHER』を予感させる冒険の舞台のナゾを解きあかそう。

時代不詳の不思議な世界

どことなく西部劇を思わせるタツマイリの村に、バンドの生演奏で賑わうチチブーなど、明らかに前作までの世界とは違うよね。さらに、砂漠を行軍しているナゾの軍隊。兵隊が取り囲んでいる巨大な壺のような物体は戦車のようだし、その空中に浮いている巨大なアイスクリームは一体ナニ？

いつの時代でどんな文明なのか特定できない奇妙な世界が、『MOTHER3』の世界なのだ。

砂漠の行軍

軍隊を相手に冒険するのだろうか？

冒険の途中で立ち寄るのかな？ 早く画面上で見てみたいよね

川沿いの村

世界

クラブ チチブー

社交場クラブチチブー 子供は入れるのかな

タツマイリの村

町のなかの建物もポリゴンで表現されている

大人(オヤジ)もいるプレイヤーキャラクタ

少年の純真な好奇心から物語がスタートしていった『MOTHER』シリーズ。『3』になって、この図式がちょっと変わりそうな予感がする。今回の取材で判明したプレイヤーキャラクタのうちダスターと謎の行商人は明らかに大人。特にチョビ髭を生やした謎の行商人はオヤジといっても差し支えない。このプレイヤーキャラクタの設定から、新しい『MOTHER3』が見えてきそうだね。

冒険の世界を広げる乗り物もいろいろある

現代の世界でなく、謎の文明が繁栄している『MOTHER3』の世界では、登場する乗り物も現代世界の常識を打ち破るものが出現する。特に気になるのが、地上すれすれを飛んでいく「ポークビーン」だ。その飛行の原理は不明だが、冒険の途中で長い距離を移動する時に大いに役に立ちそうな乗り物だよね。その他にも、イロイロな乗り物が『MOTHER3』には登場するとのこと。

イロイロな乗り物が登場しそうだよね

乗り物

ポークビーン

ポークビーンを訳すと「ブタ豆」。確かに豆のような形だよね

プレイヤーキャラクタ

ダスター

謎の行商人

リュカ

シリーズおなじみのキャラクタも登場!!

今までのシリーズからかなり趣が変わった『MOTHER3』だが、シリーズでおなじみのキャラクタが消えてしまったわけではない。各ページでちょこちょこと顔を出しているあの人も登場してくる。えッ名前？ 木星さん？ アレ、金星さん？ なんだっけ？

?????

ファンなら誰だか分かるよね!!

デスペラード・クラッシュ・マンボ・カンボ(D・C・M・C)

開発状況

発売日未定
価格未定

DD対応 N64	アクションRPG 容量未定
未定	
未定	
未定	

ジャンプするリンクをこの目で見よ!!

ゼルダの伝説64（仮称）

オープニングムービー

オープニングに伝説のトライフォースを発見!!

N64で未だにRPGが発売されていない現状を打破するため、任天堂が送りだすRPGは、みんなもよく知っている『ゼルダの伝説』シリーズだ。ソフトの開発も順調に進められ、フィールド上を動き回るリンクやモンスターとの戦闘シーンも確認することができた。さらに、ゲームの顔ともいえるオープニングデモの画面写真の入手にも成功。N64になり生まれ変わった『ゼルダの伝説64』を探っていくぞ。

オープニングで気づくのが、トライフォース。ダンジョンのなかで妖しく浮かび上がる3つの三角形のトライフォースは、シリーズの象徴。そのトライフォースが主人公リンクの楯にもデザインされている。今回もトライフォースを巡る冒険が物語のメインテーマとなるようだね。

トライフォースをめぐる新たな冒険が今幕を開ける!!

発売はDDでなくロム!?

『ゼルダの伝説64』は64DDソフト第1段と思われていたが、今回の取材中に、ロムで発売する可能性が任天堂内で検討されているとの情報をキャッチした。現段階ではどちらで発売するか断言できないそうだが、もしロムで発売された場合、64DDでは新しいシナリオやマップのデータを入れて、『ゼルダの伝説64』をいつまでも遊べるソフトにしたいと語ってくれた。

ゼルダの伝説64(仮称)

3D空間で立体的になった新たな冒険の舞台を探検

『ゼルダの伝説64』では、N64の能力をフルに発揮して、グラフィックや空間をすべてポリゴンで表現しているんだ。主人公のリンクやモンスターはいうに及ばず、冒険の舞台となる町やダンジョン、フィールドも例外ではない。ポリゴンの使用により3Dの立体空間のなかを冒険できるようになったんだ。イメージとしては『マリオ64』の世界をリンクが冒険すると考えると分かりやすいよね。3Dの空間(フィールド)を自由に動き回れる新しいリンクの冒険の舞台を紹介していこう。

ポリゴンの使用で世界が立体的になる

360度全空間での冒険を可能にしているのが、グラフィックのポリゴン処理。左のリンクの写真のようにワイヤーフレームで最初から立体的に構成しているので、自由な空間をゲーム上に作り上げることができるんだ。

360度の全空間を移動できるようになったことで、気になるのはカメラアングル。『マリオ64』の時にも「ここでこのアングルにならないものか!!」と地団駄を踏んだプレイヤーも多いはず。今回『ゼルダの伝説64』の制作にあたり、任天堂内でもカメラアングルについては『マリオ64』以上の快適さを追求しながら制作しているとのこと。カメラモードも何種類か用意して、プレイしやすいイロイロな視点で冒険できるように開発を進めているそうだから、期待してもよさそうだね。

3D空間を利用した謎や冒険が始まる!!

冒険の空間が3Dになったことで、『ゼルダの伝説』シリーズおなじみのナゾやダンジョンの仕掛けも当然変化してくる。建物の裏に秘密の通路があったり、ガケから飛び下りることで今まで行けなかった所に行けたりすることが想像できるよね。今回の取材では、残念ながらどんなナゾや仕掛けが施されるのか判明しなかったが、3Dの立体的な空間ならではのイロイロな仕掛けを解かなければならなくなるだろう。

360度、自由な視点切り換えでゲームの世界を冒険

ポリゴンで構成されているから

ポリゴンで空間が作成されているので、カメラを自由に移動できる

建物の死角から突然モンスターが襲いかかってくることもありそうだよね

3Dのゲーム空間のなかを進む!!

フィールド

360度歩き回れるので、フィールドで迷子になってしまうんじゃないかとチョット不安になる。また、空からのモンスターの襲撃にも注意しなければならないだろう

街の中

すべてポリゴンで構成された町のなかは、かなり広そう。道がイロイロと入り組んで、迷路のようになっている町もあるかもね。もちろん家のなかに入ることもできる

洞くつ

ダンジョンの代名詞はヤッパリ洞くつ。『ゼルダの伝説64』でも洞くつは頻繁に出てくることだろう。今回はダンジョンのなかに坂道とかもあるのだろうか?

建物の中

建物の内部がダンジョンになっていることもあるはず。通路などの逃げ場のない空間ではなるべくモンスターに遭遇したくないものだが…そういうワケにはいかないよネ

 ※画面はすべて開発中のものです

滑らかな動きのリンクとモンスターのアクションを追求!!

ご存知『ゼルダの伝説』はアクションRPGだから、やっぱりリンクやモンスターのアクションは気になるところ。リンクの得意な剣を使ったアクションがどうなるのか？ 3Dになったリンクがどんな動きを見せてくれるのか？ さっそく拝見しようね。

これがリンクの基本アクションだ

今回の取材で明らかになったリンクのアクションは左の4種類。剣を使った攻撃アクションに「縦斬り」と「横斬り」の2種類があるところに注目。威力としては「縦斬り」のほうが強そうだけど、「横斬り」なら複数のモンスターを一気に倒せそうだよね。また、「横斬り」が進化すれば「回転斬り」も可能になりそうだ。

さらに、今回もっとも取材班の目を引いたのが、リンクのジャンプする姿。今まではちょっとした段差さえ跳べなかったリンクだけど、これで高低差のある場所にジャンプで進めるかもしれないね。

歩くときは無防備

⇧歩くときは剣を鞘に収めた状態になるようだ

走る

左手に剣を持ち、いつでも攻撃に移れる状態で走ることができるようだ

縦斬り

振り下ろす剣の軌跡が美しく空を斬る。低空を飛ぶモンスターなら、「縦斬り」で倒すことができそうだよね

横斬り

モンスターを真横に真っ二つに斬り裂く!! 攻撃範囲が広いのでモンスターもタジタジ!?

ジャンプ

リンクの新アクション。上空の敵に攻撃するときだけでなく、ちょっとした段差なら跳び移れるだろう

モンスターもフルポリゴン!!

リンクの行く手を遮り、しつこくて嫌らしい攻撃をしかけてくるモンスターもすべてポリゴンで構成されている。リンクに負けず劣らず、モンスターたちが多彩なアクションを繰り出してくるぞ。今回の取材で確認できたのは、左の2体のモンスターだけだが、これ以外にもまだまだ難敵、強敵が登場してくるとのこと。どんな敵が登場するのか楽しみ!?

⇧スムーズな動きが恐怖心を駆り立てる

スタルフォス

剣を武器に、楯の防御まで備えているスタルフォス。前作ではボスキャラとして登場してきたが、はたして『ゼルダの伝説64』ではどうなるか？ 倒しても倒しても起き上がってくるしつこさは今回も健在なのだろうか？

⇩複数のスタルフォスに取り囲まれた!! モンスターに囲まれると倒すのが厄介だ

アイアンナック

メタリックに妖しく光り輝くボディーを持ったモンスター。不思議な軌跡を描いて振り下ろされる剣の破壊力に注意が必要。パワーがありそうなので、1発のダメージが堪えそうだ。

⇧⇩初登場のモンスター、アイアンナック。強さはいかほど？

開発状況 ?%

4月発売予定
価格未定

N64 シューティング 96M
バックアップ（最大数未定）
最大4人同時プレイ可
振動パック対応

アーウィンの旋回能力が著しく向上

スターフォックス64

広大な戦闘空間と多様なルート分岐

去年の年末に開催された「NINTENDO64 スペースワールド'96」に出展されて以来、情報が途切れていた『スターフォックス64』の最新情報を、任天堂から直接入手してきた。二転三転していた発売日も4月でほぼ決まり、やとわれ遊撃隊の出撃まであと3カ月に迫ってきた。今回の取材では、今まで謎に包まれていたシステム部分を追求。まずは、飛行ルートのシステムの情報だ。

宇宙

空中

地上

⬅➡⬇プレイヤーの戦闘フィールドは、空中、宇宙、地上の3つ。地上は『スターフォックス64』で初めて登場するフィールドだ

360度ステージではレーダーを頼りに飛行

前作までは、広大な大空、宇宙を自由に飛行できるといっても、半ば強制スクロールで、飛行コースも決められていた。しかし、今回、『スターフォックス64』には、360度自由に飛び回ってミッションをクリアしなければならないステージの存在を確認できた。画面右下のレーダーと前方の視界だけを頼りに、敵と自機の位置を判断して戦闘を繰り広げていく。本物のパイロットのような飛行システムになっているんだ。

レーダー

レーダー内で自機は常に中心に表示される。敵機との高度差は色で識別できる

⬅レーダーを見ながらフライトせよ

ワープや隠しルートでフライトエリアが変化

広大なスペース空間でミッションをクリアしゲームを進めていく過程で、さまざまなルート分岐が用意されている。ルートの分岐は、単純に進む方向が枝分かれしているのではない。ルートポイントやワープポイントを、広大な空間の中から自分で捜し出していかなければならないのだ。

秘密のゲートはどこだ

⬅分岐ルートを捜し出すためには、特定の場所で特定の動作をする必要がある

⬆分岐を捜し出すのもゲームの楽しみの1つだ

最大4機が入り乱れ熱い戦いの対戦モード

『マリオカート64』にもあった4人同時対戦が『スターフォックス64』でも可能になった。360度の広大な空間で、最大4つの機体が入り乱れて華麗な空中戦を展開することができる。自機とライバルの位置関係をレーダーで把握して、相手の背後をとることが、撃墜王への近道となることだろう。

⬆地上の障害物を利用してライバルを振り切れ

背後からの接近が勝利の基本テク!!

⬇プレイヤー画面の左下にあるレーダーを利用しよう

 ※画面はすべて開発中のものです

スターフォックス64 STARFOX 64

空のアーウィン、地上のタンク 2つのマシンがキミの愛機だ

『スターフォックス64』に、地上戦もあるというのは、もうみんな知っているよね。空中戦ではアーウィンを、地上戦ではタンクを操縦する。両方のマシン特性を理解しないと、ミッションのクリアは不可能。そこで、ここではアーウィンとタンクの操縦特性について取材で明らかになったポイントを解説しよう。

アーウィン

宇宙空間も惑星の上空も飛行できる高性能飛行機。前作よりも性能が大幅にパワーアップして登場

タンク

今回新たに登場した最新鋭地上戦闘機。キャタピラを装備して、どんな荒れ地でも進軍することができる

新テクニックで敵の攻撃を回避せよ

今回のアーウィンは、前作から著しく飛行性能が向上したことによって、2つの飛行テクニックが新たに加わった。1つは、曲芸飛行的な宙返り。もう1つは、急上昇から宙返りはせずに、180度方向を変える反転だ。どちらも、敵の追撃をかわしたり、敵の背後をとるときに有効な飛行テクニックとなることだろう。

アーウィンに新しく備わった2種類のフライトテクニック

宙返り

敵に背後をとられた時にうまく利用すれば、敵の背後に入り込め一気に形勢を逆転することができる

機体を急上昇させて、1回転の宙返り。まるでアクロバット飛行

反転

進行方向とは逆の向きに一瞬にして反転するときに有効。反転したら機体を回転させて通常の飛行状態に戻そう

急上昇から背面飛行のまま水平飛行に移行しての旋回が可能

従来のテクニック&攻撃も使用可能

新たな飛行テクニックだけが目につくところだが、前作までの飛行テクニックも忘れてはいけない。敵のミサイルを一瞬でよけるローリングは今回の戦闘でも大いに役立ってくれる。また、攻撃方法も前作のビーム(シングルとツインの2種類)とボムが基本となる。

ローリング

機体を高速で回転させて、正面からの攻撃を無力化することができる。防御の基本テクニック

シングルビーム

ビームを1本発射する。もっとも基本的な攻撃方法。効果範囲が狭いので確実に狙って発射しよう

ツインビーム

2本のビームを同時に発射する。シングルビームよりも効果範囲が広いので、有効な攻撃法である

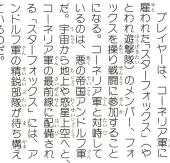
ボム

広範囲を一気に攻撃できる最強の兵器。ただし、弾数制限があるので、使用するタイミングが重要になる

地上戦の侵攻はタンクで撃破!!

タンク操縦のポイントは、ローリングとジャンプの2つ。どちらも敵のミサイルを寸前で回避するときに、絶対に必要になってくるテクニックだ。

ローリング

ぐるんと1回転して正面からの被弾を避けられる

ジャンプ

ミサイルをよける以外に段差を乗り越えられる

攻撃

これ以外の攻撃についてはナゾ!?

スターフォックス64

スクランブル発進!!

プレイヤーは、コーネリア軍に雇われた「スターフォックス」(やとわれ遊撃隊)のメンバー、フォックスを操り戦闘に参加することになる。コーネリア軍と対峙しているのは、悪の帝国アンドルフ軍だ。宇宙から地上や惑星上空へと、コーネリア軍の最前線に配備される「スターフォックス」には、アンドルフ軍の精鋭部隊が待ち構えているのだ。

緊急発進!! アーウィンに飛び乗って出撃せよ!!

コーネリア軍 やとわれ遊撃隊

「スターフォックス」のメンバーは4人。プレイヤーが操縦するフォックス以外の3人のアーウィンは、プレイヤーの僚機として、戦闘を援助してくれる。また、戦闘のアドバイスをしてくれたり、時には助けを求めてきたりする。メンバーを失わないように、助け合いながらミッションをクリアしていくのだ。

集中砲火をくぐり抜けろ

前方に敵飛行編隊を発見!! 戦闘配置につけ!!

アンドルフ軍の軍事拠点を撃破していくのだ!!

スノッピー

プレイヤーにしばしばSOS信号を送信してくる。ちょっと頼りないが、敵の情報に精通している

フォックス

プレイヤーが操作するキャラクタ。戦闘の腕前は、プレイヤーのテクニックにかかってくる

ペッピー

戦闘中にプレイヤーがモタモタしていると、飛行テクニックについてのアドバイスを送信してくれる

ファルコ

いつも沈着冷静で、通信時のセリフもいたってクール。パイロットとしての腕前は折り紙付き

VS.

アンドルフ軍

「スターフォックス」が立ち向かう拠点には、常にアンドルフ軍の防衛部隊が待ち構えている。防衛網を突破した奥にいる巨大なボスロボットを撃破すればそのミッションをクリアすることができる。今回の戦いでは、アンドルフ軍も「スターフォックス」と同様の「やとわれ遊撃隊」を傭兵として採用しているとの情報をキャッチした。「やとわれ遊撃隊」同士の空中戦が展開するステージもあるのだろうか!?

敵要塞の障害物も厄介なシロモノだ!!

アンドルフ軍の戦闘機が襲いかかってくる

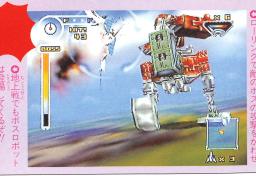
巨大ロボット出現

ミサイルを連続して撃ち込んでいくのだ!!

地上戦でもボスロボットは登場してくるぞ!!

ローリングで敵のボスの攻撃をかわせ

年内発売予定の話題作を大追跡!!

任天堂新作アラカルト

年内に任天堂から発売されるN64タイトルをまとめて紹介!! まだまだイロイロあって目移りしちゃいそうだネ

ヨッシーの腕が羽根になって飛んでいる!!

段ボールの世界をヨッシーが飛び回る

手描き感覚のフィールドを、ヨッシーが駆け回るアクションゲームの第2段。N64になって背景グラフィックの手描き感覚もより一層磨きがかかり、制作も順調に進んでいるようだ。今回は、ダンボールで作られたフィールドや、羽根が生えて飛び回るヨッシーなど、新しい要素もふんだんに加わり面白さが一段とパワーアップすることは間違いなし!!

開発状況	?%
発売日未定	
価格未定	
N64	アクション 容量未定
未定	
未定	
未定	

ヨッシーアイランド64（仮称）

普段は左の写真のように腕なんだけど…あらまぁ、腕が羽根になってる!? ヨッシーに何が起きたのか？

ヘイホーがクルクルと木の周りを回って通せんぼしているヨ〜! 助けて!!

ヨッシーの可愛らしいアクションも序々にできあがりつつある。早く実際にヨッシーを動かしてみたいね

何かが隠されていそうな予感!?

うっヒャ〜!! ヘイホーがいっぱい!!

タマゴは攻撃アイテムだヨ

エッチラ、オッチラと登った先の小屋には何があるのかナ？

ダンボールのステージをタマゴといっしょにヨッシーが進む!!

任天堂新作アラカルト

開発進行中…

星のボードに乗ったカービィが空中を滑降!! きっとレースゲームっぽいシステムになるんだろうね

ボード感覚でスピード&スリル

なかなか全体像が見えてこない『カービィのエアライド』。今回の取材でも内容についての詳しいコメントは聞き出せなかった。画面写真を見る限り、遊園地感覚でプレイできる新しい種類のゲームになりそうな予感はするのだが…。

開発状況 ?%

発売日未定
価格未定

N64	レース 容量未定
未定	
未定	
未定	

カービィのエアライド（仮称）

もうちょっと待っててネ!!

キャップを被ったカービィがフィールドを飛び跳ねるのだろうか?

未発表だった2種類の破壊マシーンが判明

発売まであと2ヵ月となった『ブラストドーザー』を待っているファンにビッグなお知らせ!! ソフトの価格が、ナ、なんと6800円に値下げされたのだ。お小遣いの関係で購入をあきらめていた人も、この価格ならなんとか手が出せそうだよね。

開発状況 ?%

3月21日発売予定
6800円

N64	アクション 64M
バックアップ(最大数未定)	
―	
コントローラパック対応	

ブラストドーザー

J・ボム

パワフルなロケットで空中高く舞い上がり、時速500キロ近い速度で空中からダイビングしながら落下する。建造物を木っ端みじんに破壊できるぞ!!

バリスタ

高速で移動しながらミサイルで建造物を破壊していく。ただし、ミサイルの数に限りがあるので、ステージ途中での補給を忘れずに

建物をガンガン破壊してトレーラーの進路を確保せよ!! 一瞬の躊躇も許されない

ちょっと残念… 発売が夏まで延期

任天堂が発売する'97年最初のソフトと思われていたが、ここにきて発売が急きょ夏に延期になってしまった。「スターウォーズ」ファンにはちょっと悲しいお知らせだけど、ゲーム自体はほぼ完成しているとのことなので、今しばらくの辛抱だ。

開発状況 ?%

発売日未定
価格未定

N64	アクション 96M
バックアップ(最大4)	
―	
―	

スターウォーズ シャドウズ・オブ・ジ・エンパイア

楽しみは夏までとっておこうネ

 ※画面はすべて開発中のものです

開発状況 90%

名古屋ドームを加え発売を待つのみ!

実況パワフルプロ野球4

3月14日発売予定
9800円

N64	野球 96M
最大2人同時プレイ可	
コントローラパック対応	

大阪編

『実況パワフルプロ野球4』&『がんばれゴエモン5』の開発チームに突撃取材! N64の可能性に挑戦する熱い男たちの眼差しは輝いていた!!

一足先に'97年度プロ野球開幕!! N64版『パワプロ』の魅力を追求する

スーパーファミコンでシリーズを重ねてきた『パワプロ』が、舞台をN64に移して新たなスタートを切る。これまでにもグラフィックやデータの刷新、サクセスモードの導入と、パワーアップし続けてきた『パワプロ』だが、このN64版のパワーアップ振りはさすがにハンパじゃない! グラフィックはもちろん、操作システムやゲームモード(特にサクセスモード)でのこだわりに、開発チームのヤル気をひしひしと感じ取れる。今回はSFCシリーズとの違いを中心に、最新サンプルROMでその魅力を追求。疑問点をコナミへ直撃インタビューし、この際だから『パワプロ』への熱い思いも語ってもらった!

⬇N64によって生まれ変わった『パワプロ』は、すべてがパワフル!!

そこが知りたい!! シナリオモードがないのはなぜ?

『パワプロ4』をプレイしてみて、疑問に感じたことなどをピックアップ。『パワプロ』ファンに成り代わり、「そこが知りたい!」というポイントを直撃インタビュー。おなじみ、開発プロダクション「ダイヤモンドヘッド」ディレクター・赤田勲さんと、KCE大阪開発部副主事・藤岡謙治さんに、詳しく解説していただいた。

まずはゲームモード。やけにスッキリしていると思ったら、前年の名勝負を再現するシナリオモードがなかった!

「シナリオモードは、あえて切りました。今回は選手データを反映しましたので、昨年の試合が想定できない場合が多いんです。これまではこの選手は何塁にいて、この選手は使われてないとか全部設定していたのですが、今年はFAなどで移籍が激しく、おなじシチュエーションは不可能なんです。設定だけもってくるとか考えたんですが…時間的余裕がありませんでした。そのかわり、他のモードに力を注いでいます。要望が多ければ復活させるつもりです。」

迫力のプレイ画面

独特のシステムを持つ投球・打撃画面は、右打者・左打者でアングルが移動。右打者対左投手などの戦略性がアップしている。また、各スタジアムはグラフィックはもちろん、選手との比率も実際のものに限りなく近づけられ、よりリアルなプレイ感覚を味わえるようになっている。本年度から使用される大阪、名古屋のドーム球場も完璧に再現されているぞ！

投球・打撃

打席によってアングルが左右に変化。投打の駆け引きがさらに奥深くなった

守備・走塁

実際の比率に限りなく近づけられたスタジアム。新ドームでのプレイも可能に

アングルもグルグル変化

アングルの変化は投球・打撃画面にとどまらず、フィールド画面にも採用されている。打球の高さによるズームイン・アウトや、直前のプレイを違う角度で再現する2つのリプレイを用意。観戦モードでは打球とランナーを交互に追いかけるカメラワークが見られる。

タイムをかけると、2種類の「リプレイ」が選択できる。直前のプレイをリプレイしてくれる機能だ

リプレイは投球から始まり、ワンプレイの終了までを再現。1球ごとにリプレイを見ることができる

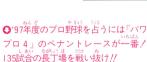
リプレイや観戦モードでは、通常の試合をプレイするのとは違うアングルを楽しめる

打球とランナーを交互に追いかけるカメラワークが新鮮

だ円形のミートカーソル

システム面でのもっとも大きい変更点が、ミートカーソルの形状だ。これまでの四角形からだ円形に変更されたことで、打者の長所・短所（インハイが苦手…など）が明確になり、打撃にさらなるテクニックが求められるようになった。3Dスティックを使用したプレイ感覚も、当然ながら新鮮。

スイートスポット

変形のだ円形になっても、真芯でボールを捉える必要性は変わらず

ミートカーソル

投球がミットに収まる位置を表すのが、この着弾点

着弾点

強振

長打を狙うため「強振」に切り替えるシステムは継承

上下移動でカーソルが傾くため、変化球への対応が少々難しくなっている

充実のゲームモード

インタビューにあるような理由により、『パワプロ』のセールスポイントでもあったシナリオモードはなくなってしまったが、ホンモノ同様、135試合を戦い抜くペナントレースや、オリジナル選手を作成・育成するサクセスモードは健在。特にサクセスモードではついに投手の育成が可能になり、これまで以上に楽しさいっぱいのサクセスストーリーを楽しめる。

シナリオモードはなくなってしまったが、ペナントレースやサクセスモードがパワーアップされている

'97年度のプロ野球を占うには『パワプロ4』のペナントレースが一番！ 135試合の長丁場を戦い抜け!!

試合後の成績表示も相変わらず細かい。こうしたデータの分析が勝利へとつながる

データ交換も可能

サクセスモードで作成したオリジナル選手や、アレンジモードで作成したオリジナルチームは、コントローラパックを使用して、友達のデータと交換することができる。オリジナル選手の場合は、パスワードによるデータ交換も可能になっている。「オリジナル選手だけで構成されたオリジナルチーム」なんて、パスワードでは面倒くさい。コントローラパックを使えば簡単に交換できるぞ。

サクセスモードで作成した選手、アレンジモードで作成したチームのデータを交換することができる

オリジナル選手はパスワードによる交換もできるが、コントローラパックを使用すれば手間いらず

お互いにベストメンバーをそろえたオリジナルチームを作り、対戦するのも燃える！

複雑な操作も慣れれば爽快！3Dスティックならではのプレイ

操作方法はN64のコントローラに合わせてアレンジされているが基本的には前作までのシステムを継承している。多くのボタン操作や3Dスティックに最初は戸惑うかもしれないが、慣れてしまえば爽快にプレイできる。十字キーを使用する設定にもできるが、やはり3Dスティックに慣れてほしい。

◆コントローラはA、Bタイプ、さらに3Dスティックと十字キーを選択できる

◆野手などの操作をセミオートなどに変更することも。初心者・苦手な人向け

3Dスティックに慣れよう

3Dスティックの長所は、十字キーに比べてレスポンスがいい点。ただし、これだけ倒すとこれだけ動く…といった部分は、とにかくプレイして感覚をつかむしかない。慣れてしまえば、十字キーよりも気持ち良くプレイできるはずだ。

◆コースや変化球に素早く対応できるが、真芯で捉える微妙な調整が難しい

◆慣れると、とっさのコース変更や微妙なコース指定もお手のものになる

◆小回りは利くが、逆効果になることも…。慣れるしかない！

攻撃側

ランナーの操作

●全ランナーの追塁・帰塁

Cボタンユニットの△ボタンが全ランナーの進塁、▷ボタンが全ランナーの帰塁となる。また、△と▷を同時に押すことで、進塁・帰塁中の全ランナーを一時停止させることができる。停止後に再び△もしくは▷で、全ランナーが進塁・帰塁を開始する。

●全ランナーの追塁・帰塁

Aボタンが進塁、Bボタンが帰塁。ランナーを単独で走らせる。

●指定ランナーの進塁・帰塁を行う場合

3Dスティック

3Dスティックを右図のように倒し、AかBボタンを押すことで、対応する指定塁にランナーが進塁・帰塁する。

十字キー

十字キーを使用する場合も、塁の対応は3Dスティックと同じ。上下左右でそれぞれの塁指定を行うことになる。

バッターの操作

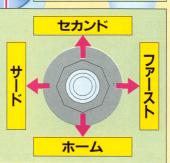
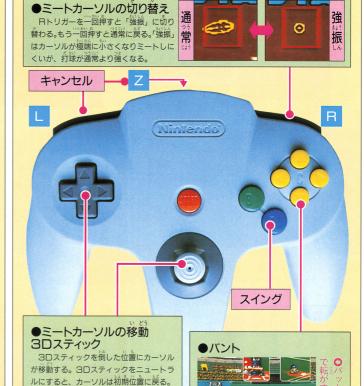
●ミートカーソルの切り替え

Rトリガーを一回押すと「強振」に切り替わる。もう一回押すと通常に戻る。「強振」はカーソルが極端に小さくなりミートしにくいが、打球が通常より強くなる。

通常　強振

●ミートカーソルの移動

3Dスティック

3Dスティックを倒した位置にカーソルが移動する。3Dスティックをニュートラルにすると、カーソルは初期位置に戻る。

十字キー

十字キーを使用すると、カーソルは移動させた位置に停止する。L、Zトリガーで初期位置に戻すことができる。

●バント

◆バットで高さ、矢印で転がす方向を決める

実況パワフルプロ野球4

こんなテクニックも…

ここでは投・打・走・守の操作方法をまとめて紹介したが、この他にもちょっとしたテクニックが存在する。例えば、投球時に投球ボタンを連打することで球速を上げたり、同じくボタン連打でランナーのスピードを速めたり…と、『パワプロ』ファンにはお馴染みの操作が受け継がれているのだ。

◆ボタン連打で球速アップは『パワプロ』ファンの常識。『〜4』でももちろん！

ファインプレイはAボタン

捕球時にAボタンを押すことで垂直ジャンプ、3Dスティックで方向を指定すれば横っ飛びのダイビングキャッチができる。華麗なるファインプレイもプロの条件。

◆方向の指定がなければ垂直ジャンプ。頭上を越える打球をキャッチ！

◆方向を指定すればダイビングキャッチ。ファインプレイの基本!?

そこが知りたい!! 投・打・走・守それぞれのコツ

『パワプロ』を3Dスティックでプレイするのは、もちろん初めて。慣れないうちは、とにかく打てないし捕れない。そこで、3Dスティックを使ってプレイする場合のコツを聞いてみた。

「今までの基本は強振でしたが3Dスティックの場合はそうではないんです。今回は選手と球場の比率がほぼ実寸。つまり、球場がかなり広いんです。だから、当てればヒットになりやすい。最初の1、2球は強振で狙ってもいいですけど、基本は開いてコツコツタイプですね。守備に関していえば、打球がのびるということがポイントです。球場の広さや重力の感覚が実際の野球に近いので、野球をやったことのある人ならわかると思うんですが、打球って意外とのびるんですよ。あと、結構キレる。これも実際の野球に近いです。今回は落下点に入ると、頭上の三角マークの色が変化します。落下点表示をしない場合は、この色が目安になります。」

守備側

野手の操作

●中継へ

外野で打球をキャッチした場合、Rトリガーによって中継選手への送球ができる。もちろん、それぞれの塁にダイレクトで送球することも可能だ（「送球」を参照）。距離が長いと球速が落ちてしまうので、中継を利用して素早い送球を行うように心掛けよう。

●野手の移動

3Dスティック
倒した方向に野手が移動する。倒す角度が大きいほど加速するが、急に止まれない。

十字キー
同じく押した方向に野手が移動。捕球後の移動（塁タッチなど）にも使用する。

Bタイプ 送球塁指定
Bタイプの場合、送球時の塁指定にも使用。「ランナーの操作」の塁指定を参照。

Aタイプ 送球
Aタイプの場合、Cボタンユニットによって、それぞれの塁に送球できる。

ピッチャーの操作

Aタイプ けん制球
コントローラタイプをAタイプに設定した場合、Cボタンユニットはけん制球の投球となる。▷、△、◁が、右のようにそれぞれの塁に対応している。

ファースト / セカンド / サード

キャンセル / Z / L / R / Bタイプ けん制球 / 投球 / バントシフト

●球種・投球コース指定

3Dスティック
使用可能な球種に対応する方向に倒すことで球種を指定。キャッチャーミットの移動にも使用する。

十字キー
球種の指定は3Dスティックと同様。キャッチャーミットを移動させることで、投球コースを指定する。

Bタイプ けん制球塁指定
Bタイプの場合は、けん制球の塁指定にも使用。塁の対応は「ランナーの操作」の場合と同じだ。

●守備シフト

Rトリガーを押しながら、Cボタンユニットの各ボタンで守備シフトの切り替えができる。

バントシフト / 内野前進 / 内野後退 / 外野前進 / 外野後退

野手32人! 投手20人!!

大好評「サクセス」モードも投手追加でさらに楽しく!!

ドラフトで入団し、二軍選手としてプロ野球生活のスタートを切る新人選手。練習によって能力を鍛え、試合に出場して実績を上げ、3年以内に一軍昇格を目指すのがサクセスモードだ。一軍昇格を果たせばオリジナル選手として登録でき、他のモードで起用することが可能となる。『～4』では選手登録数が大幅に増え、さらに投手の育成も追加された。ストーリーも実際のプロ野球の流れをベースに、さまざまなイベントによって盛り上がっていく。明日のプロ野球界を背負って立つ、スーパープレイヤーを育て上げろ!

登録選手の数が大幅増加。オリジナル選手だけでチームを組むこともできる!

出身を「他球団」にすると、かなり年齢が上がる。どこからきたのか気になるところ

趣味や自分の呼び方などを決め、いよいよスタート。一軍目指して練習開始だ!

練習を重ねて能力アップ

基本的には、とにかく練習を重ねて筋力や敏捷などのポイントを稼ぎ、打撃パワーや守備力といった能力値を上昇させていく。キャンプや自主トレなど、期間によって練習メニューが変化し、コンディションによってメニューの「故障率」も上下する。試合に起用されたら、その試合での成績が能力アップにつながることも。

練習で得たポイントによって、さまざまな能力をアップさせていく

試合に起用されたら、好成績をあげて監督やコーチに認めてもらえるように頑張ろう

開幕戦やキャンプといった期間で、練習メニューが変化。効率よく練習するように

監督、コーチの評判は?

監督やコーチの評価は、一軍昇格の重要な要素。練習メニューや試合での成績などで評価が上下する。『～4』ではコーチの人数が4人に増加。野手ならば打撃コーチと守備コーチ、投手は速球コーチと変化球コーチ、そして育成コーチとコンディショニングコーチが共通して存在する。特に打撃と守備などのコーチは、反目しあっていることが多い。

『～4』では監督1人、コーチ4人、チームメイトがキミを評価する

そこが知りたい!! 名コーチの役割は?

大幅にパワーアップを果たしたサクセスモード。今回は監督の他にコーチが4人もいる。このコーチたちの役割は…?

「コーチの役割は、全部いろいろ違います。例えば投手コーチは2種類（速球派・変化球派）いますが、片方ばかり仲がよくても、片方がスネるんですよね。両方とも、ある程度機嫌をとってないと…。それぞれのコーチに対して、こっちと仲良くてもこっちがダメという…相関関係がでるようにしています。コンディショニングコーチは、故障率などに関係してきます。コーチ絡みのイベントが結構多いんです。コーチの組み合わせでイベントの内容や結果が変化することもあるので、いろいろ楽しんでください。あと、彼女イベントも結構あります。登場人物も増えました。」

一方のコーチの評価が下がりすぎると、マズイことに…

どちらのコーチの意見に従うのか。決断を迫られるイベントもある

打撃コーチと守備コーチなど、方針が異なり対立している場合が多い

実況パワフルプロ野球4

投手は別メニュー

投手の練習メニュー、能力アップの項目などは、当然のことながら野手とは違う。コントロールをつける練習や変化球の習得など、投手ならではの練習を行っていくことになる。スタミナをつけて先発投手を目指すか、リリーフエースとして活躍させるか…夢はふくらむが、現実は甘くないぞ！

○投手は野手とは練習メニューが異なる。当然、投手練習を中心としたメニューに

そこが知りたい!! 投手を入れた理由？ 投手育成のポイント

今回のサクセスモードには、待望の「投手編」が入っている。投手育成のポイントは？

「投手を入れたのは、要望が多かったからというのもありますが、サクセスは始めはもっと大きな企画だったんです。それだけで1本できるような…。で、これまでは時間と容量に余裕がなく、内容を絞り込んでいたんですが、今回は投手を入れる余裕があったということです。

投手を作る場合も、基本的には野手と同じです。特殊な変化球（ナックルなど）や投球フォームは、イベントで習得することになります。また、チームメイトの評価が低いと守備をしてくれません。試合中（リリーフや先発として起用された場合）にボールが横を通っても、じーっと見ているだけです。これまでは、交通事故の時に助けてくれたくらいでそんなに効果はなかったんですが、今回はチームメイトと仲良くしてください、と言っておきたいです。」

速球派を目指すなら

球速UP、筋力トレーニングなどで肩を作るとともに、確実なコントロールも身につけたい。球速アップを目指すとスタミナも同時に伸びやすく、先発向きになる。

○速球派を目指すなら、球速UPをメインに練習を行っていこう

○直球主体のピッチングとなるならば、コントロールが重要に

変化球をマスター

変化球は最初から使える場合もあるが、それ以外の球種を覚えたり、変化率を上げたりする場合には、変化球マスター練習を行う。いろいろな球種を覚えるか、1つの変化球を徹底的に磨き上げるか…はプレイヤー次第で。

○いくら変化球の能力を上げても、プレイヤーが使いこなせなければ意味がない

○特殊な変化球を、最初から持っている場合もある。これはラッキー

○5種類の変化球を練習することができる。やはり落ちる球がほしい

試合に登板できるか

投手の場合は試合にリリーフとして登板する。既に自チームがリードしているときに1回のみの登板となるが、ときには抑えを任されたり、先発を命じられることも。被安打、失点、奪三振などで能力や評価が上下する。

抑えた!!

○キッチリと仕事をこなし、監督やコーチにアピール。スタミナがつけば先発だって…！

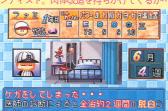
○ときには大事な場面で試合を任されることもある。プレッシャーがかかるが…

○いつでも登板できるように、コンディションを整えておくようにしたい

イベントも盛りだくさん

サクセスモードといえば、時々あるいは頻繁に発生する「イベント」を見逃すわけにはいかない。『～4』でもケガ、病気、チームメイトのお誘い、恋人などお馴染みのものから、前作にはなかったイベントまで盛り沢山。特に人数が増えたことで、コーチ絡みのイベントが多く見られるようになった。

○何かとプレイヤーを支えてくれる可愛い彼女。大事にしてあげないとフラれてしまうぞ

○怪しげなこのおじさんは、マッドなサイエンティスト。肉体改造を持ちかけてくるが…

ライバル猪狩!!

○イベントにも絡むライバルの猪狩選手

開発状況 **11%**

発売日未定
9800円

N64 アクション 容量未定
未定
最大2人同時プレイ可
コントローラパック対応

『5』のこだわりを作り手の声でつづる!

がんばれゴエモン5 ～ネオ桃山幕府のおどり～

気になる現在の開発状況を含め、『5』の魅力について開発者を直撃!

『ゴエモン5』の開発状況は、現在各ステージをシナリオに沿って組み上げている段階で、ズバリ完成率は11%。数字的には低いようだが、これを終えれば一気に90%ぐらいまで、できあがってしまう可能性もあるとのこと。まずは一安心といったところか。そこで、今後の制作部分を含め、『5』の魅力について、蛭子悦延さんと汾陽桂太さんに語ってもらうことにした。ここからは、お2人の生の声を交えて、それらを紹介していくぞ。初めに『5』の一番のポイントを聞いてみることにした。

蛭子 悦延さん
KCE大阪、開発部。「ゴエモン制作委員会」のチーフディレクター

汾陽 桂太さん
KCE大阪、開発部。今作では、シナリオ部分を中心に担当している

柘植 成子さん
コナミ(株)宣伝部。今回の取材で、東京からの案内役をつとめて頂いた

こだわり1 3Dであることが最大の特徴!

シリーズから最も変化した点は、フルポリゴンの3Dになったということ。やはり、それが『5』の魅力の核となっているようだ。

「『5』はSFCの『3』をベースにしていますが、立体的になったことが最大のポイントです。マップはとにかく広いですよ。」(蛭子)

「3Dになったことで、アクションのバリエーションもかなり増えていますしね。」(汾陽)

『5』は今までとは比較にならないスケールになるようだ。

広大な3D世界を駆けめぐれ!

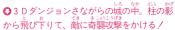
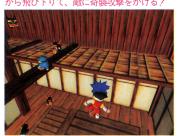
⬆浅草名物の雷門。リアルな面持ちの名所をバックに、思う存分、走り回れるぞ

⬆3Dダンジョンさながらの城の中。柱の影から飛び下りて、敵に奇襲攻撃をかける!

⬆3D空間には高低差が生まれる。広がりのある『ゴエモン』世界を体験できるぞ

こだわり2 2人同時プレイは遊びやすさを検討中

2人同時プレイの形については、現在さらなる検討がなされている。

「基本的には、お互いがある程度の距離範囲を保って進む形で開発中です。ただ、城の中のように道が複雑な場所では、離れ離れになることもある。そこで、城だけはプレイヤーごとに自由に動ける、2分割画面で進むようにしようかとも考えています。」(蛭子)

2分割画面になれば、お互いが別々に城内を探索する、なんてこともできるのではないだろうか。

⬅➡道中に比べて城の中は入り組んでいる。遊びやすさも徹底的に追求されているのだ

ジャンル別要素を持つ4種類のステージ 味わいに富んだ欲張りなゲーム構成！

『5』の世界は道中・町や村・城・インパクト操縦の4種類のステージで構成。道中を旅して町や村で情報を収集し、城を攻略するというのが一連の流れとなっている。気になるインパクト操縦ステージは、ストーリーの要所で挿入されるようだ。また、各ステージには、本来のジャンルとは異なる要素が盛り込まれているとのこと。お2人の話をもとに、各ステージ別にポイントをまとめてみた。

⬆お店が並ぶ町や村。『5』ではどんな感じに？

⬆敵のアジトとなる城も、今までのシリーズとは一味違う特徴づけがされている

道中——自由奔放に名所めぐり 開放感

もっともアクション要素の濃いステージ。広々とした道をのびのびと進んでいくのだ。「出現する敵は少なめで各地の名所を再現した景色を楽しみながら、とにかく自由気ままな旅道中が楽しめるようにしました。」（蛭子）

⬆切れ落ちた橋など、大きな仕掛けが用意されている

⬆蔵屋敷。ちょっとした観光気分だ

情緒ある旅景色！

町・村——人々の活気があふれる 臨場感

町や村は、さまざまな謎を解くための情報を収集する重要な場所。アドベンチャー要素の強いステージだ。「情報収集も大切ですが、ここではとくに雰囲気を味わってほしい。人がいっぱいいてにぎやかで、という臨場感にこだわっています。」（蛭子）「お店の食べ物など、各地の名産もたくさん出てきますから楽しみにしていてください。」（汾陽）

⬆名物カツオのタタキ！

⬆日本晴れの街角。めし屋の前にて…

⬆旅の道中に備えて、よろず屋で弁当の買い出し。どのおにぎりにする？

城——あまたの敵が襲いかかる 緊張感

ボスが潜む城は敵の巣窟！場内は迷路状になっており、つり天井などの危険な仕掛けも用意されている。「次から次へと現れる敵をガンガン倒しながら進む、というシューティング要素を考えています。」（蛭子）「先へ進むにはプレイキャラを使い分けることが必要です。仕掛けも豊富ですよ。」（汾陽）

⬆間一髪！ つり天井をかわして、すべりこみセ〜フ！

⬆矢継ぎ早に現れる敵を倒しながら、ボスの部屋をめざす

インパクト操縦——スピードと破壊がすべて 爽快感

「ゴエモンインパクト」を操縦するステージは「インパクトボンバー」と「インパクト・ボス戦」の2種類がある。「破壊あるのみです（笑）。ボンバーはレース感覚ですので爽快ですよ〜。」（蛭子）「ボス戦は3D格闘っぽいでしょうか。攻撃手段はタコ殴りですけど（笑）。」（汾陽）

⬆ボス戦はパンチとキックの肉弾戦だ！

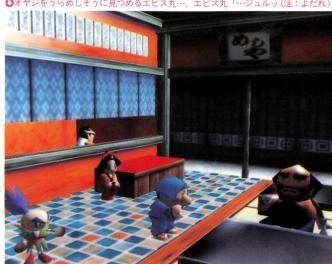
どけどけどけぇ〜い!!

⬆「インパクトボンバー」ステージ。敵や建造物を蹴散らして、道なき道をガンガン走れ!!

モーションキャプチャーで実現したキャラの個性的な動きや表情に注目！

『5』のキャラの動きは、すべてモーションキャプチャーが採用されている。1体につき100近いパターンが使われているというキャラたちの動きは、実になめらか。プレイキャラとなるゴエモン、エビス丸、サスケ、ヤエちゃんの動きも、より個性的になっているとのこと。敵キャラでは、とくに「インパクト操縦」ステージのボスについて語ってもらった。

⬆足場の端でおっとっと。ゴエモンふんばる！

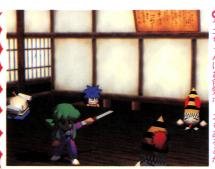
⬇オヤジをうらめしそうに見つめるエビス丸…。エビス丸「…ジュルッ（注：よだれ）。」

⬆ヤエちゃんはお色気ポーズもあるとか

こだわり1 インパクト・ボス戦のキャラも自慢！

「インパクト・ボス戦」のボスたちは、その風貌からしてただ者ではないはず(?-)。プレイヤーはパンチやキックのみでも、相手の攻撃はそれだけではなさそうだが…。
「まさにその通りです。卑怯にも飛び道具で攻撃してくるヤツもいます（笑）。」（蛭子）
「"ダイさんば"もそのクチです。えっ？ 詳しい攻撃方法？ それはまだちょっと…（汗）。」（汾陽）

カブキロボ

カブキ役者を型どったロボット。足はないがジェット噴射で宙に浮かび、強烈なヒットアンドアウェイをしかけてくる。パンチ力もさることながらカブキメイクの強面によるにらみは、プレイヤーを金縛り状態にすること間違いなし!?

タイさんばロボ

日本の名産品の1つ"さんば像"と鯛が合体した謎のキャラ。なぜ"さんば像"に鯛なのかは、人知では計りしれない。攻撃方法は不明だが、手ににぎっているものは武器らしい。鯛づらと水かきから察するに、水中使用と思われる

今、明かされる"タイさんば"秘話

お茶目な中にも不気味さの漂う"ダイさんば"。このキャラにまつわるエピソードをお2人が話してくれた。
「こいつ、今までのシリーズでカットされたやつなんです。2、3年ぶりに日の目を見たというわけで（笑）。」（蛭子）

出演の決まったタイさんばさん
⬆残念ながら本人からのコメントは一切なし。開発者に口止めされた!?

がんばれゴエモン5

2つのお楽しみ要素が判明！ こんな遊びもできちゃう!!

今までの話から『5』には、いろいろな楽しみ方があるようだが、もうちょっとだけ、遊び方に関するとっておきの情報をお2人に教えてもらった。1つはシリーズでもおなじみの隠しアイテム。もう1つは、『5』ならではの新しいお遊び要素を聞くことができたぞ。

こだわり1 隠しアイテムをたっぷり用意！

『ゴエモン』シリーズの醍醐味の1つ、隠しアイテム探しは『5』でも健在。今回は、それらをふんだんに用意しているとのことだ。

「マップの広さは折り紙つきですから、隠しアイテム探しには事欠かないと思いますよ。」（蛭子）

「それらをパーフェクトに回収できたときは、何かしらのおまけも用意するつもりです。」（汾陽）

↑これは金のまねきねこ。これらの隠しアイテムを、今度は3D世界で探すのだ

1つも残さず回収できるか!?

↓『3』同様、城内に隠しアイテムが用意されている可能性は高い

↑隠しアイテムの発見には、プレイキャラの能力の使い分けも必要なはず

こだわり2 プレイ時間を計測 早解きに挑戦！

『5』はプレイ時間がカウントされるようになっており、クリア時間がわかるようになっている。

「クリア時間がわかりますので、最短クリアをめざす、なんてこともできるわけです。」（汾陽）

「まずは、ゲームを1回クリアする。そうしたら次は早解きに挑戦というふうに、何度でも遊べる工夫をするつもりです。」（蛭子）

1人プレイだけでなく、2人同時プレイで早解きに挑戦するのもおもしろいかもしれない。

急げや急げ！

↑↑1人ならまだしも、2人同時プレイの早解きとなると、なかなか難しそうだ

プレイヤーしだいで遊び方いろいろ！

最後に『5』の遊び方についてお2人にうかがってみた。

――3Dということで、動きにしてもいろいろ遊べると思いますが…。

蛭子　遊び方はプレイヤーしだいでしょう。キャラのしぐさを見ているだけでも楽しめると思いますよ。とくにエビス丸なんか、どっから見てもエビス丸！「おまえほんとに、そんなに動けんのかい！」っちゅうくらいい動きしてますから（笑）。

――2人同時プレイは協力するだけでなく、お互いを攻撃したりもできるんですか？

汾陽　今のところ、そういったことは考えていませんが、どつき合いの旅道中というものおもしろいかもしれませんね。

蛭子　前にも言ったとおり、2人同時プレイは、一部を2分割画面にしようかという話もありますが、そうなった場合にもいろいろな可能性が出てくると思います。2人別々に行動できるとなれば、それだけ自由になるわけですから。

――2分割画面になったら、相手を追いかけたりして、鬼ごっこみたいな遊び方もできるかもしれませんね。

蛭子　う～ん、なるほど。鬼ごっこねえ～。あ、いや、どうなるかはまだわかりませんよ。

――それでは、具体的な発売日について、おうかがいしたいんですが…。

柘植　（ひときわ鋭い眼差しで、2人ににらみをきかせる）

汾陽　…………（汗）。

蛭子　！……あ、あの、今のところまだ春としか……。

柘植さんが案内役だけでなく、お目付役も兼ねていたことを今ごろ気づく記事担当者であった。

「鬼ごっこ」なんてどうですか!?

↑↑お2人とも「鬼ごっこ」の話題に興味を示してくれた。ひょっとしたら…!?

札幌編

画面写真と生の声でN64タイトルが明らかに ハドソン

N64開発中のソフト2本の現状を知るべく、北海道の本社まで突撃取材。開発スタッフの方々の大きな夢は、現実に一歩一歩近づいていた。

開発状況 50%

個性的なキャラのテクニックに注目！

発売日未定
価格未定

N64	サッカー 容量未定
未定	
最大4人同時プレイ可	
未定	

サッカー64（仮称）

フィールド上で3頭身キャラクタが大暴れ。画面内に22人同時に出すことも可能

見た目はズン胴だけど激しいプレイを見てくれ！

実際に動いているサンプルロムを体験 3頭身のポリゴン選手が駆け回る

ハドソンが満を持して贈るN64タイトル『サッカー64』（仮称）。登場する選手たちが、フルポリゴンで描かれた、カワイイ3頭身のデフォルメキャラクタなのだ。選手たちにはそれぞれ個性がありすぐにケガをする選手や、ボールの競り合いに強い選手、というように選手の特徴が表現されているのだ。またコーナーキック時やゴールシーンなどでは、ちょっとした演出が用意され、カワイイ選手たちのガッツポーズや表情の変化などを見ることができる予定。

北海道特別出張記念①

雪国のサッカー野郎達が熱い思いを語ってくれた

開発者突撃インタビュー

今まで謎のベールに包まれていた『サッカー64（仮）』だったがついに画面写真を入手することに成功した。しかし画面写真だけでは詳しいことが分からず、北海道へ行きたい私欲（?）も重なり、札幌のハドソン本社まで強行取材を敢行。実際の開発者の方々の話を聞くとともに、開発中のサンプルロムにも触らせてもらったぞ。

西谷衆一郎さん
このゲームのディレクター。この企画の成功に意欲を燃やしている

中田陽平さん
このゲームの企画を担当。まったく新しいハードに挑戦し続ける

土井信一さん
このゲームのプロダクトマネージャー。こだわりのゲームを目指す

 ※ゲーム画面はすべて開発中のものです

全国縦断64行脚 札幌編 ハドソン サッカー64(仮称)

フィールドのカメラアングルでは22人の選手を同時に出すことも可能

試合中は天井からのカメラが選手たちをとらえている。このカメラはボールを持った選手の動きに合わせてオートで動いていくのだ。状況によってカメラのアングルは変わっていき、ゴール前などの攻防では相手ゴールが一望できるアングルになったりするのだ。またカメラの動きに合わせて、画面下に表示されているフィールドの全体図が回転し、自分がどの方向に向いているのか、すぐに分かるようになっている。

カメラ位置と動き

カメラ位置と動きを考えたイメージイラスト。この状態で選手にあわせてカメラが動き、視点が切り換わっていくのだ

ゴール前

●カメラのアングルが縦画面にスムーズに変わる。ゴール前が見やすいのだ

ボールキープ時

●斜め上から見た視点で試合が展開される。ボールを持つ選手は常に中心だ

フィールド全体図について

カメラが動くのに合わせて、このフィールド全体図も回転する。自分がどこを向いているかが分かる

さまざまな設定でプレイが可能

プレイヤーはさまざまな設定で試合をすることができる。詳しいことはまだ決まっていないが、好きなスタジアムを選択したり、試合時間やPK戦、オフサイドの有無などのルール設定をすることもできるのだ。また試合前にはその日の天候や、選手の体調の善し悪し、ケガ人の有無など細かい情報をチェックすることもできるぞ。

ポリゴンスタジアム

●この画面でさまざまな情報を知ることができる。どうやら今日は晴れのようだ

●土のグラウンドも選べるようになるかも

登場キャラクタは3頭身ですがどうしてですか？

中田陽平さん（以下中田） 最近のゲームはリアルになりすぎているんじゃないかと思うんですよ。例えば本当のサッカーで、1試合のうちにオーバーヘッドキックが何回でるかを考えると、1回でるかでないかですよね。だけどサッカーゲームのおもしろさは、やっぱり自分がオーバーヘッドキックを打てたり、スライディングをかわせたり、という疑似体験ができることだと思うわけです。あまりにリアルなキャラクタだとかえって現実感と離れてしまう気がするんですよね。

土井信一さん（以下土井） 最初は8頭身キャラクタでいこうと思ったんですが、けっきょくやめてしまいました。

中田 例えばヘディングの動きをゲーム上で見せようとします。リアルなキャラクタだと、実際の動きに比べて少し動いたかなというぐらいしか動いてくれないんです。ところが足の甲の部分と頭を大きくすることで、動きがとても分かりやすくなるんです。その辺をうまくデフォルメして登場したのが、この3頭身キャラクタなんです。まだ開発中ですが、オフサイドやコーナーキックやファウルやゴールシーンなどでは、ちょっとした演出シーンも入る予定で、このキャラクタがガッツポーズしたりニコニコしたりします。

土井 ためしに演出シーンを作ってみたんですけど、これってボンバーマンじゃないかって（笑）。

●デフォルメされた3頭身キャラクタだ

カメラアングルはどのような設定になるのですか？

西谷衆一郎さん（以下西谷） 今回一番の新しい試みはカメラワークです。真横から見た映像から始まり、攻めると上からみた視点に切り換わります。

中田 カメラワークにはかなりこだわりがあります。遊びやすさを考えて、盛り上がるゴール前を見やすくしたりしています。

土井 またボールキープ時に、自分が敵陣に攻めているような気持ちになるように作ったつもりです。1つだけ心配なのがこのカメラアングルがクルクル回るので酔ってしまうのではないかと。固定の横画面にすることも一時は考えましたが、いちおうこのカメラワークはボクたちのこだわりの1つなので、これからじっくりと調整していこうと思っています。

次のページで重大発表!?

選手のテクニックは3Dスティックとボタンの簡単な操作でだせる

選手の操作は、基本的に3DスティックとA、Bボタンでおこなう。3Dスティックは倒し加減によって選手の走るスピードが変わっていく。深く倒すとダッシュすることができるのだ。またAボタンを押す長さで蹴るボールに強弱をつけることができる。テクニックは、3Dスティックとボタンを組み合わせることによってだすことができるのだ。

テクニックを磨け!

テクニックを思い通りに出すことができれば試合を楽に進めることができる。今後テクニックの数はもっと増えていくだろう

華麗なテクニックの数々を紹介

ジャンプ

垂直にジャンプしている。影もジャンプに合わせて小さくなっていくのだ

シュート

ゴール前で強烈なシュートを放った。もっとカッコイイシュートも見てみたい

ヒールリフト

前方の相手をかわす高度なテクニック。このような個人技もバッチリ出せるぞ

スライディングタックル

カミソリのようなスライディングタックル。相手ボールを奪ってしまえ

タックルをよける

相手のスライディングタックルをジャンプしてかわすことができるぞ

ドリブル

3Dスティックの倒し加減によって走るスピードを変化させることができるぞ

3Dスティックはどういった感じに使うのですか?

中田 言いかたが変かもしれませんが、3Dスティックを入れた方向に動いてくれます(笑)。

西谷 3Dスティックの倒し具合で選手のスピードが変わります。深く倒すとダッシュし、浅く倒すと歩いたりすることもできます。

選手のテクニックはどのようにしてだすのですか?

西谷 このゲームの趣旨は何でもできてしまうということです。逆にいうと、ボタン1つで何かしてくれるわけではありません。

中田 基本的にAボタンと3Dスティックだけで遊べるようになっています。それに何かのボタンと組み合わせることで、さらにいろいろなプレーができるようになります。

西谷 ヒールリフトやジャンプも任意にだすことができます。(サンプルロムにて、ヒールリフトを実演中)

土井 要するにジャンプと、ジャンプしたあとにヘディングするボタンがそれぞれあるということです。これまでのゲームはシュートボタンが、ボールの高さや位置によってヘディングに変わりましたが、このゲームでは浮き球に対してジャンプボタンを押して、それからヘディングボタンを押すことでヘディングシュートを放つことができるんです。

トレーニングモードはどういったものですか?

西谷 これについてはシンプルなものにしようと思っています。今考えているのが、相手がいない状態で選手を自由に動かせたり、フォーメーションの確認ができるようにするつもりです。また3Dスティックの操作に慣れてもらうという意味で、コーナーキックやフリーキックも自由にできるようにしたいです。

フォーメーションや作戦などは設定できるのですか?

中田 ほかのゲームで見られるような、選手をオーバーラップさせたり、全員攻撃といった細かい作戦はあらかじめ用意したりしません。自分で好きなようにエディットできるようなシステムで、ポジションを細かく設定できます。やりかたによっては22人同時に画面内にだすことも可能なんです。(笑)

西谷 ゲーム中でコントローラのCボタンユニットはテクニックには使わずに、フォーメーションを割り振ってリアルタイムに選手のポジションを変えられるようにします。

中田 カウンターアタックを1つとってみても、人によって解釈が違うと思うんですよ。基本的なフォーメーションのデータはいくつか用意しますが、さらにそれをいじってオリジナルのフォーメーションを作ってほしいですね。

このゲームのコントローラーの操作について熱心に解説してくれた西谷さん

オリジナルのキャラクタなどは作成できますか?

中田 今回はオリジナルのクラブが作成できるようになっています。またユニホーム、クラブ名、クラブフラッグもいろんなパターンから自由に選択できます。クラブフラッグにチーム名を入れることも可能です。

西谷 オリジナルクラブを作ったら、そのデータをコントローラパックに保存して友達と対戦することもできます。

最後にこのゲームを待っているユーザーに一言?

中田 やっていてうまくなるような、俺のほうがたくさんやったからうまいんだよ、というようなゲームにしたいです。

土井 やりこんで指が痛くなるようなゲームにしたいですね。

開発状況 **20%**

64DDに関するプランも現在検討中

発売日未定
価格未定

DD対応 N64 プロレス 容量未定

未定
未定
未定

新日本プロレス 闘魂炎導 ~Brave Spirits~

選手の繰り出す技や動きは実物のようにリアルに再現

新日本プロレスの選手が実名で登場し、画面上のものがすべてポリゴンで描かれているこのゲーム。選手の動きや技がリアルに再現され、打撃系の小技から大ダメージを与えることができる大技まで、1選手あたり約70種類も用意されている。また1つの技でもさまざまなバリエーションがあり、その技を出す選手の癖やタイプなども再現されているのだ。試合中にはアピールすることも可能なので、相手を挑発したり、観客をあおったりするのに使うとまるで新日レスラーになった気分を味わうことができるぞ。

かわず掛け

◯真上から見た視点で繰り広げられる技の攻防。勝つのはいったいどちらか

背後から延髄ラリアット!!

◯後頭部への強烈な一撃。打ち所が悪いと脳震盪を起こしてしまう危険な技だ

北海道特別出張記念②

プロレス好きの開発者がマニアックなこだわりを語る

開発者突撃インタビュー

着々と開発が進められているこのゲーム。スターレスラーが多数在籍している新日本プロレスの選手が実名で登場するとあって、プロレスファンならずとも期待しないわけがない。『サッカー64』同様、札幌のハドソン本社まで飛行機に乗って出張取材を試みた。残念ながら実際に動いているゲーム画面を見ることはできなかったが、自らプロレス好きと豪語する開発ディレクターの方から直接話を聞くことができた。登場する選手のことや大まかなシステム面、そして何と64DDに関する情報まで丁寧に教えてくれたぞ。

川田忠之さん

このゲームのディレクター。実は10年ほど前、「名人」と呼ばれていた時代がある

新日本プロレスのゲームということですが?

川田忠之さん（以下川田） プロレスゲームは以前からよく遊んでいましたね。今回の『闘魂炎導』は自分がプロレス好きなこともあって選手をすべて実名で登場させますよ!! そして動きや細かいリアクションもすべて再現するつもりです。レスラーは個性の固まりですから、細かい技から大技へのつなぎなどキチンと再現されていないと、僕が自分で納得いかないんですよね。

今までのプロレスゲームで僕のイメージに一番近かったものはPSの『闘魂烈伝』ですね。まるでテレビを見ているような感覚がピンときました。自分も「こんなゲームを作ってみたい」と思い、64での開発を始めました。

リアルさを追求したこだわりを教えてください?

川田　選手の技の入り方とか流れですね。ものすごくこだわっています。ブレーンバスターも1つのパターンだけではなく、この選手ならこの投げ方というのをビデオなどを見て常に研究しています。対空時間の長いものから、高速のものまで各選手のモーションをそれぞれ用意しています。

次のページではシステムに迫る!

 ※画面はすべて開発中のものです

カメラアングルはオートで切り換わり 決め技ではクローズアップ

試合中のカメラアングルはすべてオートで切り換わる。見ているほうは、さながらテレビ観戦の気分が味わえるのだ。まだ企画の段階だが、技が映えるようにここ一番の大技が決まる場面ではクローズアップされるようだ。劇的にアップのアングルに切り替わったり、さまざまな角度からリプレイされたり、決まる瞬間にスローモーションになったりするのではないかと思われる。

標準画面

反撃を試みる武藤敬司

首をカっ切ってダイブだ!

クローズアップ画面

画面は開発中のものです

このような大迫力のアップ画面にカメラアングルが変更される

この体勢からダイビングヘッドにいくのか。まるで本物のようだ

モーションキャプチャーを使っているのですか?

川田　選手を1人作るのに、元となるのは特になくて、最初は人の線の棒ですね。それから普通は何か肉付けしていくのですが…。実は1コマ1コマ、デザイナーさんが「目キャプチャー」で作成しています(笑)。とにかく根気のいる仕事で、職人でしかやらないような作りかたをしているんですよ。だから1つの技を作るのにすごく労力と時間が必要になってしまうんですよね。

選手1人に対して何種類くらいの技があるのですか?

川田　選手にもよるのですが、技のバリエーションの多い武藤選手あたりになると、70種類以上は確実に入ります。ほかの選手でもそのぐらい入る予定です。

技の出しかたはどのようになるのですか?

川田　3Dスティックとボタンの組み合わせで技をかけることができます。投げ技、関節技、打撃技の出し方が攻防のカギを握るようにすることで、本物さながらの戦いが再現されるようにするつもりです。また最低でも1人1種類、特徴のあるアピールを入れようと思っています。

カメラアングルはどのようになるのでしょうか?

川田　今のところの企画では、一番技が映える視点にこだわりたいです。大技をかけているのに見にくい視点ということがないように、画面をクローズアップさせます。とくに最後の決め技、この技で決めてやるという場面では、カッコよくしようと思っています。

タッグマッチなどを取り入れると楽しそうですね?

川田　もちろんやる予定です。やっぱりハドソンなのでマルチプレイはやりたいですね。最大4人まで同時にプレイできるようにしたいと思っています。新日のIWGPタッグの選手権をぜひやりたいと思っているんですよ。

また今回はオリジナルタッグパートナーを作成することができます。このタッグパートナーは自分の技量に合わせて自由に作成することもできるし、作成したパートナーを相棒にしてIWGPのタッグのベルトに挑戦することもできます。その闘いの防衛記録や歴代チャンピオンのタッグデータはコントローラパックでセーブすることができ、そのデータを持ちよって、友達の家でオリジナルタッグ同士のダブルタイトルマッチをしたりすることもできます。つまり、コントローラパックがチャンピオンベルトの役割をはたすわけなんですよ。

登場する選手はだいたい何人になるのですか?

川田　新日のファンのためのゲームなので、人気のある選手をこちらでピックアップしていくつもりです。今のところはまだ、誰を登場させるかハッキリ決めていません。まだN64のハード自体の性能が未知数なので、容量の見積もりを考えながら作っていく予定です。最低でも15人は登場させる予定ですがあの選手も出したいし、この選手も出したいし…。

また新たな要素としてメタルキャラというキャラクタを用意しています。これは容姿こそ違いますが、他団体の選手の動きを取り入れてイメージをふくらませるようにするつもりです。

メタルキャラのことを具体的に教えてください?

川田　何種類か選手のタイプを用意しておきまして、間違いなくあの人と分かる人の動きをチョイスして作成していこうと思います。どういう形で登場させるかはまだ決まっていません。隠しのレスラーとして温存させておくとか、ゲームをクリアすると出てくるとか、始めからいきなり登場させるとかいろいろ考えています。僕のイメージの中では、見た目もその名の通りメタリックなキャラクタに仕上げる予定です。やはりまだ開発中なので、いろいろみなさんの希望を聞いてみたいですね。

新日本プロレス闘魂炎導 ~Brave Spirits~

ぞくぞくと増えていく選手達 64DDで団体交流戦も可能か?

登場する選手はまだハッキリとは決まっていないが、新日の人気レスラーが勢ぞろいする予定だ。また、今企画として持ち上がっているのが、話題の64DDを使った他団体データディスクの発売だ。これによってプレイヤーだけの夢の団体交流戦を楽しむことができるのだ。夢ふくらむ企画なので、ぜひとも実現してほしい。

登場予定の新日スターレスラー

橋本真也
現IWGPヘビー級王者。垂直落下式DDTのインパクトは凄まじい限りだ

長州力
まだまだ若いものには負けられない。得意技はサソリ固めとリキラリアットだ

藤波辰爾
「無我」の精神を貫き「俺たちの世代」をもう一度復活させた現タッグ王者

蝶野正洋
実力派のヒール。得意技はSTFと急所蹴り。もう夏男とは言わせない

天山広吉
蝶野の下で暴れまくっている狼軍団の一員。得意技はモンゴリアンチョップ

武藤敬司
格闘技路線にも興味を持ちだした。なんでもこなせるオールラウンドプレイヤー

佐々木健介
鋼のような体を持つパワーファイターだが、ドロップキックは素晴らしい

獣神サンダー・ライガー
脳腫瘍の手術を経て見事に復活。Jr.の団体統合を目指す、現Jr.8冠王者

隠しレスラーを登場させる予定はありますか?

川田　やはり隠しのレスラーを作るのであれば……あまり詳しいことはいえませんが…。そうですねエ…新日のテレビ中継がゴールデンタイムだったころ、ライバルがダイナマイト・キッドで最近もまた活躍している話題のレスラーは登場させたい…イヤかなり強く出したいな! あとペイントもののレスラーも登場させたいですね。グレート・ムタとかパワーウォーリアーとか。これは容量の問題が解決すれば出したいですね。

ドーム対決ではムタに勝ったパワー

はたしてN64に見参するのか、グレート・ムタ

試合会場やリングは自由に選択できるのですか?

川田　会場とかは何種類かあってもいいかもしれませんが、本来あまりパワーをかけるところではないような気がします。会場にいる雰囲気にするためには、新日のロゴが入ったあのリングで戦うのが一番だと思いますし。あとドームクラスの会場があれば基本的にOKだと思います。ただ、今のところ1種類だけにする予定もまったくないです。

実況とかを入れる予定は考えていませんか?

川田　やってみたいのですが、現実的に難しいですね。でも将来的には考えなければいけないと思っています。自分の繰り出す技と、それにあわせてサウンドや実況がついてくるというのが本来の姿であると考えています。より完成されたプロレスを目指すのに必要不可欠な要素ですね。

サウンド的には選手の入場テーマは使いますか?

川田　いちおうメインになる曲は橋本選手のテーマ曲を使うつもりです。あとは各選手をイメージした曲を作成して、使用するつもりです。入場シーンもけっこう考えたのですが、基本的にサクサク進まないとイロイロとストレスが溜まりそうなので、簡略化する予定です。田中リングアナウンサーの選手紹介などもできれば入れてみたいですね。声が出る出ないは別にして。

64DDについて何か企画は考えていますか?

川田　これは実現の方向に向けて企画中なのですが、今回の『闘魂炎導』のロムをシステムとして動かし、他団体などの新データの入ったディスクを発売して交流戦ができるようにしようと考えています。団体データをたくさん持っていれば、夢の団体戦も世界が広がります。これは現場のほうでもやりたかったことで、プレイする側としても実現させたいですね。

最後にセールスポイントを教えてください?

川田　こだわりすぎるとキリがありませんけど、数多くの技をいかに再現するかを考えています。開発スタッフのそれぞれがもっているこだわりを随所に見せていき、プロレスファンを納得させたいと思います。あと対戦が好きな人には、コントローラパックを使って自分のステータスを作って、防衛戦を重ねていってほしいですね。そして自分のチャンピオンベルトの価値を高めていき、友達とタイトル戦をしてほしいと思っています。完成を楽しみにしていてください。

ウイングカーを操り世界のサーキットを走る!

ヒューマングランプリ ザ・ニュージェネレーション

SFC版でおなじみの『ヒューマングランプリ』がN64で登場。多彩な演出で臨場感が満載だぞ!

N64	レース 64M
コントローラパック専用	

ヒューマン　発売日未定　価格未定

世界のサーキットを舞台に全22台のマシンが駆ける!

全11チーム、22台の中から好きなマシンを選び、16のサーキットを走り優勝をめざす3D視点のレースゲーム。N64版は実際のレースのように、途中で雨が降ってきたり、COM車がラインを取って走るほか、マシントラブルを起こしてリタイヤする。ほかにもピットから指示も入ってくるのだ。

視点は全部で7種類の中から選べる

テクスチャーを貼って細部まで描かれているのだ

各チームによってマシンの性能が違っている。プレイヤーの走りでうまく優勝に導けるか

それぞれ性能が異なる11種類のマシン

ピットから無線が入る

燃料がなくなってきたり、マシントラブルを起こすと入るピットの指示は臨場感がある

何か見覚えのあるドライバー…

TVのレースで見たことのあるようなドライバーの顔。誰を選んで走る?

実際のレースと同じく刻々と状況が変化

レース中は雨が降ってきたり、マシントラブルが発生するなどリアルタイムで状況が変化していく。とくにレース中に雨が降ってきた場合、雨天用のタイヤに交換しないと思い通りに走れないので、ピットインの見極めが重要になる。また、雨天時は晴天のときに比べて視界が悪くなり、他車に接触してしまう場合もあるのだ。

雨が降ると視界が悪い!

晴天のときは遠くまで見渡せて、どんなコーナーなのかを知ることができる

雨が降っていると、遠くが見えないのでコーナーや他車との距離がわかりにくいのだ

ただピットに入るだけでなく、そのチームがどれだけの速さで作業を終えられるのかを考えないと、その間に他車に抜かれてしまう

予選の限られた周回数の間にどれだけ速く走れるかが重要だ。サーキットによっては、この順位が決勝のレースまでひびく

ゲームに登場する全11種類のチーム

マシンバランスやエンジンなどすべての特徴が異なる11種類のチーム。各チームには2人のドライバーがいて、プレイヤーはこの22人の中から1人を選びだしてレースを行っていく。チームごとにマシンの性能の差があるので好みに合わせて選ぼう。

96.WIL

96.WIL
FW-TYPE
REN-RS/W V10

エンジン、ボディのトータルバランスが11チーム中、最も優れている。走りは難しいが一番優勝をねらえるチーム

96.BEN

96.BEN
B19-TYPE
REN-RS/B V10

「96.WIL」と同じエンジンを搭載している。全体的なバランスが高く、優勝をねらえるチームだ

96.FER

96.FER
F31-TYPE
FER-046 V10

真っ赤なボディが特徴的。エンジンのパワーは高く、ストレートでその性能が最も発揮できるマシン

96.SAU

96.SAU
C1-TYPE
FOR-ZR V10

エンジンの性能が良ければ上位入賞をねらえるチーム。ミスのない走りで、上位チームを抜いていく

96.JOR

96.JOR
19-TYPE
PEU-A12 V10

トータル的な性能は可もなく不可もなくといったところ。予選でのグリットが良ければ面白い成績を残せるチーム

96.LIG

96.LIG
JS-TYPE
MUG-MF V10

性能的にはBクラスだが、エンジンのパワーが高いので、セッティングがうまくあえば、つねに優勝をねらえる

96.McL

96.McL
M11-TYPE
MER-F011 V10

本来、優勝をねらえるチームではあるが、今ひとつ性能的に劣る。ただし、ピット作業の速さには定評がある

96.FOR

96.FOR
FG-TYPE
FOR-ED V8

トータルバランスで11チーム中優勝をねらうのが最も難しいと思われる。エンジンが軽いのでどこまでいかせるか

96.MIN

96.MIN
M1-TYPE
FOR-ED3 V8

優勝をねらうのが難しく、上級者向けのチームだ。セッティングをうまくあわせれば上位を走ることができる

96.TYR

96.TYR
02-TYPE
YAM-OX V10

日本人ドライバーがいるチーム。マシンの性能は悪くないのだが、うまくバランスがかみあわないチームだ

97.ARR

96.ARR
FA-TYPE
HAR-830 V8

トータル的な性能はCクラス。エンジンパワーがないので長い直線ではつらいが、コーナーの性能は高めだ

画面内に表示される情報でコースを把握して最速をめざせ！

走行中、プレイヤーのマシンのデータやコース状態など、細かく画面に表示される。これらの情報をチェックしてマシントラブルを起こさないように、優勝をめざしていく。とくに、タイヤの磨耗や残りの燃料に気をつけないとマシントラブルの原因になってしまう。マークが黄色くなったらピットインする目安となっているのだ。

タイム
上のタイムはその周のラップタイム、下が最高タイムを表示。

現在のポジション
走行している全22台中、何番手にいるのかを表示している。

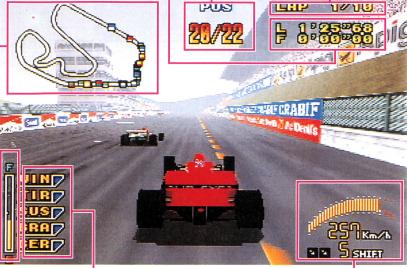
現在の周回数
プレイヤーが何周目を走行しているのかを表示している。

コース全体図
走行しているコースの全体図を表示。プレイヤーのマシンは点滅しているので、急なコーナーが近づいたらスピードを落とす。

燃料の残量
マシンに燃料がどれだけ入っているかを表示。なくなってくるとメータが減っていき、色が変わる。赤になると給油のサイン。

スピード・タコメータ
マシンの速度とエンジンの回転数、シフトが何速に入っているのかを表示している。タコメータの回転数を見てシフトアップ、ダウンの目安にするとスムーズにマシンを操れる。シフトアップのタイミングになると赤いランプが、スリップストリームに入ると青いランプが点灯。

スリップストリームに入っていると、青のランプが点灯して教えてくれる。直線でのスピードの伸びが変わっていくのだ

マシンの状態
マシンにトラブルが発生するとランプが青から黄色、さらに破損すると赤に変わる。上からウイング、タイヤ、サスペンション、ブレーキ、ギアボックスを表示している。これらのうちひとつでもランプが変わったら上位に入賞するのが難しい。燃料とタイヤ以外は交換できない。

マシンがコースアウトすると、タイヤの磨耗が激しくなるだけでなく、ほかの部分が破損してしまうこともあるのだ

コースの特徴に合わせてマシンをセッティング
プレイヤーはマシンのウイングの角度や燃料を入れる量、タイヤの柔らかさなど全部で8項目を設定してレースに望む。そのコースの特徴に合わせてセッティングしないとうまく走るのが難しい。例えば、コーナーの多いコースはウイングの角度を大きくして曲がりやすくしないとコースアウトでリタイアといった場合もある。

8項目をバランス良く

MACHINE SETTING — SUSPENSION SOFT 1 2 3 4 5 6 7 HARD

右下のメータを見ながらバランス良くあわせていこう

直線の多いところはウィングを寝かしたセッティング

MACHINE SETTING — WING TOP SPEED 1 2 3 4 5 6 7 DOWN FORSE

燃料でバランスが変化
セッティングでとくに重要なのが、燃料をどれだけ入れるか。燃料を入れる量によってマシンのコーナーでのバランスやスピードの伸びのほか、ピットインするタイミングも変わっていくのだ。

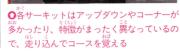
本選では1度もピットインしない作戦。タイヤを硬めで燃料を満タンに

右側が燃料を10%、左側は100%入れた状態。マシンの重さがかなり変わるので、加速性能が全然違う。予選では少なめで設定して、本選ではタイヤの柔らかさにあわせて入れる量を変えていく

プレイヤーが走行する全16コース中 特徴のあるコースをチェック

プレイヤーがレースを行う全16サーキットの中からいくつか特徴的なところを紹介。これらの場所は、世界的にも有名なサーキットで、実際にF1のレースを行っているところだ。

◎あのアイルトン・セナの母国、ブラジルGP。ここは天候が荒れやすく、ピットのタイミングが勝負を左右することが多い

◎ドイツのホッケンハイムと同様に高速サーキットのイタリアGP。ここは、フェラーリの地元としても有名なサーキットだ

◎各サーキットはアップダウンやコーナーが多かったり、特徴がまったく異なっているので、走り込んでコースを覚える

コーナーが多い モナコ

コーナーが多く、直線の少ないテクニカルコース。追い抜く場所が限られているので、予選でどこまで前のグリットを獲得できるかが勝利のポイントだ。

ゲームでは、美しい湾岸をはじめトンネルなどが再現されている。実際のモナコの景色を満喫することができるのだ。

◎道の幅が狭いうえ、直線がほとんどないので、うまくコーナーを回っていかないとタイムをロスしてしまう

トンネルも再現

◎海岸を見ることができるトンネル。直線の距離が長く、他車を追い抜くポイントのひとつでもある

最高速がだせる ドイツ

ドイツの森に作られたサーキット。ここは直線が多く、最もスピードがだせるところだ。最高速度も300キロ近くだせるので、初心者でもセッティングがうまく決まれば上位入賞できる。

森ばかりで周辺の景色はそれほどないが、F1で有名な「ホッケンハイムの森」を走り抜けるのは気持ちいいぞ。

森の中を走る！

◎木々が生えている横を走り抜けていく

◎コーナーはほとんどない、高速サーキットだ

全長が一番長い ベルギー

全16コース中、最も1周の距離が長いところだ。燃料の計算をしておかないと、途中でガス欠になってしまう場合もあるぞ。コーナーも多いのでコースの難易度はけっこう高めのところ。

◎全長が約7キロあるので、気を抜くとコースアウトしてリタイヤするぞ

◎燃料を入れる量をうまく考えていかないと必要以上にピットインする場合も

唯一の立体交差がある 日本

どこか見覚えのあるコース。直線やコーナーとバランス良く配置されているので、攻め方が難しいところだ。ここは唯一立体交差があるほか、かなり速度を落とさないと曲がれないシケインもある。

◎スピードを落とさないと曲がれないぞ

◎この部分が立体交差。ほかのマシンが上に見える場合も

オンロードとオフロードの混合コースを好みのコース取りでレースをする

オンロードとオフロードのコースをそれぞれ極めた者たちが1つのコースで対決するレースゲームだ。今回は実際にN64で動いているマシンの画面写真を入手したので、これをもとにどんなゲームになるのかをチェックしてみる。

このゲームの最大のウリである異なるコースへの分岐地点では、標識が設置されているのだ。

これがコースの分岐点の前に設けられた標識だ。どっちに進むか自由に選択することができるのだ

手前のマシンは山腹を渡ってきたようだ。わずかな差だがトップをキープできたぞ！

コースセレクト画面

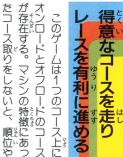
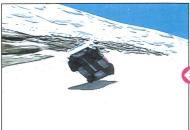
コースの難易度は3段階あるようだ。コースの種類も増えるのだろうか？

得意なコースを走りレースを有利に進める

このゲームは1つのコース上にオンロードとオフロードのコースが存在する。マシンの特徴にあったコース取りをしないと、順位やタイムに影響がでる。例えばオフロードが得意な車が舗装された道路を走ったり、オンロードが得意な車が雪道やダートなどを走ったりすれば、十分な力を発揮できないのだ。プレイヤーはその場の状況によって好きなコース取りでレースを進めることができるぞ。

スリップしやすい雪道から脱出だ！

小高い山を境にしたコースの合流地点だ

同じダートコースでも路面の状況が違うぞ

ライバルに差をつけられ近道をしようとしているのか。脇の雪道に入っていくマシンの連続写真だ。バランスを崩したのか、マシンが横転しそう

 ※画面はすべて開発中のものです

コースを考慮してマシンをセッティングし過酷なレースにチャレンジする

プレイヤーは好みのマシンを選択してレースに挑んでいく。現時点では4種類のマシンを確認することができ、個々のマシン性能などの細かい部分はまだ明らかになっていない。これから更に種類は増えて、最終的には8種類になるようだ。マシンは、公道を走るオリジナルのものを、ラリー用に改造した設定になっている。グラフィック的にもこれから更に改良が加えられるとのことだ。

マシンセレクト画面

●このレースのために作られたマシン。どんな悪路でも走るパワフルマシンだ

●さっそうと走る赤いマシン。カッコイイぞ

マシン選択後細かいセッティングができる

好みのマシンを選択したら、今度はセッティングを行う。各マシンは8種類のパーツに分けられ、それぞれ3段階の能力の振り分けができる予定。パーツにはメリットとデメリットがあり、ほかのパーツとの関連性によっては力を発揮しない場合もある。コースを参考にオンロード派かオフロード派かを考えてセッティングしよう。

●ハンドリング…ハンドリング特性を調整。全部で3段階あり、マシンの曲がり幅が違ってくる。

●エンジン…エンジン特性を調整。トルク重視はオンロード向き、馬力重視はオフロード向き。バランス型はその中間だ。

●ブレーキ…減速力を調整。じょじょにきくものから、一気にきくものまで全部で3段階ある。

●エアロ…ダウンフォースの調整。調整によって加速、最高速、コーナリング性能に影響が出る。

●ギヤ…ギヤ比を調整。スピード重視の高速ギヤ、コーナリング重視の低速ギヤ、バランスのとれた中速ギヤの3種類から選べる。

●タイヤ…タイヤ特性を調整。マシンのグリップ力に影響する。

●駆動輪…駆動輪の動力配分を調整。FF車、FR車、4WD車の3段階から選択できる。4WD車はオフロードに向いている。

●サスペンション…サスペンションの特性を調整。コーナリングの限界スピードに影響する。

池を横目に熱いデッドヒートを繰り広げる

●坂になっている崖道を駆け上がっていく。一見のどかな風景だが、男たちの熱い戦いの場所なのだ

山岳地のコースをマシンが激走する

レースの舞台となるコースは、険しい山中に作られた特別コースだ。コース内にはさまざまな障害物や悪路が用意されている。今回確認できたものは、雪道とトンネル、そしてアップダウンの激しいダート。雪道ではスリップしやすく、コーナーなどではバランスを崩しやすい。またトンネル内では、照明がマシンの走りを克明に照らしだす。ほかにも辺りに目を向けると池や崖などを見ることができる。見た目には自然の中に作られた美しいコースだが、ナメてかかると痛い目をみることになるぞ。

トンネル内の照明がマシンを照らす

●真っ暗なトンネル内。ここを抜けたらどんな景色が見られるのだろうか？

バランスを崩すがうまく着地!!

●オンロード車のより更にインをつき雪道をカーブだ。あわてて入ったのか、バランスを大きく崩すが見事に着地成功。派手なアクションを見せてくれるのだ

エポック社
3月発売予定 7980円

各世界に魔王を封じることができる精霊石のかけらがあることが判明！

すべてのキャラが勢ぞろい。値段も7980円とN64初の低価格になったぞ。今回は新たに判明したことを紹介していこう。妖精界には陸、海、空の世界があり、そこには精霊石のかけらが隠されている。そのかけらを全部集めると魔王を封じ込めることができるのだ。中にはボスを倒してかけらを入手するステージもある。

これが魔王に砕かれた精霊石のかけら

見るからに強そうな溶岩地帯のボス

すべてのかけらを集めると魔王を封印できる3つの精霊石になるのだ

陸世界のタヌキボス。こいつを倒せば精霊石のかけらが手に入るぞ

いろいろなアクションを駆使してステージクリア

ドラえもんたちは、違った「ひみつ道具」を1人1人が持っていて、キャラごとの攻撃方法もそれぞれ違うのだ。またキャラたちは多彩なアクションも披露してくれるぞ。例えば、背が低い魔王の手下をやっつけるときには、しゃがんで攻撃すれば命中しやすくなったりする。このほかにも、手下を上から踏みつけて倒したり、細い橋をハイハイしながらゆっくり渡ることなどができるのだ。

足元が不安定なときは、ハイハイしてゆっくり進むのがベストだ

タイミングよくジャンプして手下を踏みつけると倒せるのだ

しずかちゃんのこけおどし手投げ弾は、しゃがむと投げる距離が短くなる

ハイハイでじりじり近づき、「ひみつ道具」で攻撃することもできる。すべてのキャラができるアクションなのだ

 ※画面は開発中のもので実際のゲーム画面とは異なる場合があります

新ステージのしかけなどもそろい完成に近づいている"ドラえもんワールド"

今までは3つの世界の中で、陸の世界と海の世界しか紹介していなかったが、今回は空の世界が公開されたぞ。この世界では雲の間を飛び回ったり、星の上に降りることができたりするぞ。雲の上に建っているお城も存在するようだ。空以外の世界についても、以前紹介したときにはまだできていなかったしかけや、陸の世界の最終ボスなどの写真も入手したぞ。

いくつかのステージにはしかけがあるのだ

壁で先に進めない。あれ、このマークは？

このスイッチのようなものは何だろう？

翼竜のようなものが飛んでいる。この先に見えるのは雲かな？

大陸ワールド

ステージにはボスの絵が描かれていることも

海洋ワールド

海の中にはダンジョンのような場所も

各世界に存在する特徴ある乗り物

各世界に必ず便利な乗り物が用意されている。乗り物は生き物であったり、車であったりさまざまだ。この乗り物に乗るためにはドラえもんの「ひみつ道具」が必要で、それを見つけ出せば乗れるようになるらしいぞ。ここでは紹介できなかった空の世界にも乗り物が存在するのだ。

有袋恐竜

ドラえもんの「ひみつ道具」を使えば恐ろしい恐竜とも仲良くなれるのだ

海の世界で登場する乗り物。目の前にある障害物を、壊すことができる

出現するアイテムやひみつ道具があるのだ

アイテムには手下を倒すことで出現するアイテムと、ステージクリアに欠かせない「ひみつ道具」がある。鈴やどら焼は手下を倒すと現れる。「ひみつ道具」は、ステージ内に隠されていたり、ボスを倒したりすることで入手できる。

どら焼の効果は、どら焼型をした体力ゲージをまるまる１つ回復する

鈴を100個取ることで、残りキャラが１つ増えるのだ

タケコプターだ！

タケコプターは長く使うと電池切れになる

状況によって変わるキャラの表情に注目！

ゲーム中のキャラたちは、遠くから見るとわからないが一人一人にちゃんと表情があるのだ。魔王の手下に攻撃されたときには痛そうな顔をしたり、「ひみつ道具」で攻撃するときにはカッコイイ表情を見せるのだ。このゲームではカメラアングルをプレイヤーが自由に変えることができ、キャラの表情もバッチリ見られるぞ。

よく見ると、みんなまばたきをするぞ

失神するほどスバラシイ歌なのだ

たとえ火の中でも水の中でも彼の美声は健在なのであります。はい

編集部にサンプルROMがやって来た！
プレイして判明した新事実を公開するゾ

テュロック

N64 アクション 64M コントローラパック専用

アクレイムジャパン 3月28日発売予定 価格未定

環境設定の変更、各種モードなどでより快適なプレイ

本当に冒険しているかのような臨場感が味わえる、3Dタイプのアクションゲーム。今回入手したサンプルROMによって、本編以外に、オプションでプレイ環境をさまざまに設定できることと、ゲームをより面白いものにしてくれるモードの存在が明らかになった。これらにより、本編がより快適に、楽しく遊べるようになった。

◆設定をいろいろと変え、雰囲気の違いを楽しむ

◆視点は武器の照準も兼ねている。3Dスティックの反応をやりやすいよう設定

設定しだいで、雰囲気が変わる

オプションでBGMと効果音の調節、体力や残弾などのステータス表示の濃度、血の表示の有無などのプレイ環境を変えられる。例えば、効果音だけを流して緊張感ある冒険を楽しんだり、BGMを大きくして映画のような臨場感を味わったりできる。また、3Dスティックの反応速度や利き腕の選択などの操作系も自由に設定可能。

◆トウメイ度を左側に設定するとステータス表示が薄くなり、完全に消すこともできる

◆効果音だけを残すと緊張感も高まる！

よけいな物を消し臨場感あるプレイ

チートコードとは何なのか？

スタート時のメニュー画面に、「チートコード」というものがある。ゲーム中、ある条件を満たすとパスワードが表示され、これを入力すると、さまざまな裏技が使えるようになるというものだ。ワールドの選択やボス戦、敵を閲覧できるものなどプレイをより楽しむためのものが用意されている。

入力が正しいと…

◆敵を閲覧できるモード。正しくパスワード入力できればほかのモードも現れる

オープニングデモ

ゲーム中に何度も訪れることになる重要な場所がスタート時にデモとして流れる。この場面でゲームの目的もしっかりと日本語訳されて入れられている。

◆ゲームが始まると遺跡のような場所が現れ

◆「テュロック」の目的が明らかにされる

◆ここは全ワールドを結ぶ重要地点だ

Lトリガー
オートマッピングによるマップ表示のON、OFF切替えを行う

Rトリガー
ジャンプを行う。長く押せばそれだけ長い間飛んでいてくれる

Cボタンユニット
前後左右の移動を行う。また崖を登るときや泳ぐときにも使用する

A・Bボタン
武器の選択を行う。画面左に武器のリストが現れ、そこから選ぶ

3Dスティック
視点の操作を行う。画面の中央が照準で、それも操ることになる

十字キー
走る、歩くの切替え。歩くと物音が立たず、見つかりにくくなる

Zトリガー
武器での攻撃を行う。弓などの武器は押し続けると威力が上がる

操作は特殊だがそれに対しての配慮も完ペキ

このゲームでは移動と視点を別に操作するので、はじめはとまどうかもしれないが、独特な操作に慣れるためのモードも用意されているので安心。操作に慣れれば、スムーズに冒険を進められる。

⬆3Dスティックでの視点操作は世界にいる臨場感をかなり効果的に感じさせてくれる

ついに判明した正確な操作方法

操作方法が判ったので左に掲載する。とくに注目すべきは、Cボタンユニットで行う移動とは別に3Dスティックで視点を操ることだ。これによって移動しながら、辺りを見回すといった複雑な行動もでき、ひとたび、慣れてしまえば思うがままに世界を冒険できる。

⬆A・Bボタンで状況に合わせた武器の選択を

プレイしながら学べるモード

操作方法を練習するためにトレーニングモードが用意され、基本的な操作からプレイ中によく使う操作などを、実際にプレイしながら身に付けられる。コースは初級〜上級の3つに分けられている。

⬆初級、中級、上級と段階を踏みながら練習!

トレーニング初級

ここでは歩き方やジャンプの仕方などの操作方法や、崖の登り方や泳ぎ方を教えてくる。まずはここで、冒険に必要となる基本的な操作方法を身に付けることになる。そのため、コースは非常に単純で分かりやすいものになっている。

⬇操作方法の説明が入ったあと実際に操作する

トレーニング中級

中級コースでは、初級で学んだものに加えて、ゲーム本編と同じような地形を想定した、実際にプレイするときに役に立つようなコースが用意されている。また、射撃によって敵を倒すと、仕掛けが作動するといった手の込んだ練習も行うようになってくる。

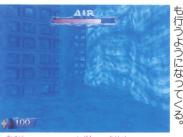
⬆水中をジグザグに移動する練習。ほかにもプレイに役立つ操作を学ぶことができる

トレーニング上級

さらに複雑な地形を歩く練習も加わり、マップを表示させて地下道を抜けるという場面もある。スイッチを踏んで扉を開けたり、柱の上をジャンプしながら登ったりと冒険している感覚を感じさせるものも出てきて、ゲーム本編でも十分役に立つ操作が多い。

⬇Lトリガーを押すとマップが表示される。それを使って迷路を抜ける練習などもある

タイムアタック

トレーニングを一通り終えても「サバイバルコース」でタイムアタックに挑戦すれば、スムーズに操作する練習ができる。正確、かつ迅速に、移動から射撃までの操作を行ってタイムを縮めよう。

⬆このモードでは初級〜上級までのコースを通して、タイムアタックをすることができる

⬆素早く敵を射抜いて、仕掛けを作動させる!

⬆さあ〜っ、タイムは!? 4分切れば恩の字かしら?

「NINTENDO POWER」誌から絶好調のアメリカN64情報をお届け！

今回の目玉は宮本茂氏をはじめとする任天堂のゲームプロデューサーへの独占インタビュー。また誌上では初公開となる画面写真が2タイトル。プレビューでは日本でも人気の高いNBAのバスケットボールゲームを紹介！

USA HOTLINE CONTENTS

TOPICS

任天堂ゲームプロデューサーインタビューほか

N64最新情報 …………P45

PREVIEW

期待のスポーツゲームをいち早く紹介

NBAハング・タイム …………P48

スポーツもの、格闘ものに人気集中
アメリカ人はアクションがお好き？

アメリカN64の予想以上の売れ行きに対して、ゲームメーカーは次々とN64ゲームの開発を発表している。今年もっとも期待が持てるジャンルはプロレスゲームであろう。WWFや日本のハドソンが開発を進めているプロレスゲームに加え、T・HQもアメリカのプロレス団体であるWCWのライセンスを取得してプロレスゲームを開発中であるという。T・HQはこのゲームを今年の秋には発売したいと考えている。

そのほかめぼしいタイトルを紹介しよう。タイタスでは『ランボルギーニ64』というレースゲームを開発中。インタープレイはリアルなゴルフゲーム、オーシャンは『アセンション』という格闘ゲームの開発に着手しているようだ。またヴァージン・インタラクティブは、トラブルに見舞われた『フリークボーイ64』の開発を軌道に乗せたとのこと。

テレビゲームというとスポーツゲームや格闘ゲームが好まれるアメリカでは、N64の登場は非常に歓迎されているようだ。ゲーム開発のニュースも続々届いているぞ。（ファミマガ64編集部）

「NINTENDO POWER」誌による 任天堂"敏腕"プロデューサーインタビュー

昨年11月に東京で開催された、任天堂の新作ゲーム発表会である「初心会」で、「NINTENDO POWER」編集部は任天堂のゲームプロデューサー達に独占インタビューを敢行した。インタビューに応じてくれたのはマリオの産みの親である宮本茂氏と、彼の同僚である手塚氏(『ヨッシーアイランド』、『マリオカート64』、『ヨッシーアイランド64』のプロデューサー)、紺野氏(『マリオカート64』のディレクター)の3氏である。

(ファミマガ64編集部)

——新しいゲームやハードは、今回の「初心会」ではどう受け入れられていますか?

手塚氏 みんなN64の数々のゲームや、これらゲームの革新に興奮しているようですね。我々は新しいゲーム時代の到来について話をしてきましたが、この「初心会」はその幕開けといえるでしょう。「64DD」や「振動パック」などの周辺機器により、N64はその用途を広げることが可能になりました。

○この10年ゲーム界をリードしてきた宮本氏

「振動パック」はもともと釣りゲーム用なんです(宮本)

——「振動パック」は『スターフォックス64』や『ブラスト・ドーザー』で使われているようですが、ほかにも使う予定は?

手塚氏 それについてはまだ完全には決まっていない状態です。

宮本氏 実際には「振動パック」はまったく別のアイデアから生まれたものです。それは釣りゲームを考慮してデザインされたのです。ゲームで魚が針に掛かって暴れているところを表現するとき、コントローラが震えると臨場感があって、とても盛り上がるのではないかと。結局そんな釣りゲームはまだできてはいませんが、「振動パック」は釣りゲームに留まらず、ほかのアクションゲームにもうまく利用できると考えています。その「振動パック」を利用したゲームとしては、釣りゲームよりも先にまず『スターフォックス64』の方が発売されるでしょう。

——『マリオカート』『スターフォックス』はSFCでも発売されていたわけですが、N64版はSFC版よりどこが優れていますか?

宮本氏 SFC『マリオカート』では地形の特徴を入れるのが困難でした。例えばトンネルや段差などですね。N64ではそれらをリアルに再現できました。

紺野氏 『スターフォックス64』のシステムは、SFC『スターフォックス』と『スターフォックス2』(発売はされていない)の中間をとっている感じです。前方に進みながら敵を攻撃するステージや、どの方向にも自由に進めるステージなどがあったりします。

宮本氏 私がN64版に入れたいもう1つの特徴は、戦闘シーンにたくさん敵を登場させることです。以前の16ビットマシンでは限界があった部分ですね。

——宮本氏に伺いたいのですが、あなたは『スーパーマリオ64』がN64のスペックの60%しか使っていないと言っていましたね。残りの40%を使うといったいどんなことができるのでしょうか?

宮本氏 例えばコンピュータが操る敵キャラクタを賢くさせて、プレイヤーの行動に対してもっと変化のある反応をさせることが可能です。またグラフィックの部分では、特別な照明効果を付け加えたりできます。今度の『スターフォックス64』や『ゼルダ64』では、多くの変わったグラフィック効果や照明効果を取り入れています。これらはゲームの世界のリアリティを向上させていますね。

——『ゼルダ64』について、今ここで何か教えてくれませんか?

宮本氏 そうですね、開発状況は約50%といったところで、完成は'97年末になるでしょう。とてもアクションが豊富で内容が充実しています。でも今はあまり多くはしゃべりたくないです。これから発売までに多くの部分が変えられると思うので…。そう考えるとまだ10%しかできていないということでしょうか(笑)。

——『ウェーブレース64』のペンギンとか、ゲームには直接関係ないようなものも登場しますが、あれはデザイン的な理由があるのですか? それとも気まぐれ?

宮本氏 (笑いながら)デザインには秘密にするようなことはありません。誰かが面白いアイデアや楽しみを発見すれば、私たちはそれをすぐにゲームに取り入れるのです。本当は『スーパーマリオ64』に出てくるペンギンを、どのゲームでも登場させたいと思いましたが、ほかのゲームの開発チームはあまり乗り気ではないこともありましたね。でも『スターフォックス64』では巨大なボスペンギンが現れるかも…(笑)。

『ヨッシーアイランド64』は"動くアート"です(手塚)

——『ヨッシーアイランド64』には面白いグラフィックがいくつか出てきますね?

手塚氏 『ヨッシーアイランド64』は基本的には2Dアクションゲームです。私たちは新しい効果として、手がきの絵のような技法を編み出しました。最初の『ヨッシーアイランド』に、クレヨンで描かれたようなグラフィックがあったのを覚えていますか? あれがもっと充実し、動きのあるものになっています。背景ももっと活気のあるものになる予定です。(誰かが「それはとても芸術的ですね」と言った)。そうまさに"動くアート"と言えますね。

○プロデューサーの手塚氏自らが"動くアート"という『ヨッシーアイランド64』のグラフィック

○「64DD」をフルに活かすゲームになると思われる『ゼルダ64』。完成にはまだ時間がかかりそう

○この「64DD」はN64に、また新たな可能性をもたらすだろう

殺しのライセンスを獲得できるか『ゴールデンアイ007』by NOA

とてもおしゃれなジェームズ・ボンドのメイクアップも、そろそろ終わるころだ。レアによる開発はここ数カ月以上、オープンにされることはなかった。しかしここにきてレアは「NINTENDO POWER」編集部宛に、プレイ可能なサンプルロムを送ってきた。

このゲームはいくつかの点で途方もなく良くできている。テーマミュージック、武器、ボンドの強烈なガンさばき、あらゆる危険、犯罪組織のボスが待ち受ける世界各地の秘密基地、罠、それらすべてがこのゲームにはある。ボンドファンのために用意されていないものといえば、金とオープニングタイトルの謎解きぐらいである。

ゲームはいきなり激しいガンの撃ち合いから始まる。もしそこで敵の弾に当たったりするとゲームオーバーとなり、怖いほどリアルな流血シーンになる。とにかくアニメーションがよくできていて、プレイヤーがワルサーPPKや強力なガンを撃つと、その弾がどこに命中したかはっきりわかるのだ。敵の足に弾が当たると、敵はよろめく。腕に当たると転倒してのたうちまわる。お尻に当たると敵は飛び上がる。正直なところリアルすぎて気味が悪いくらいだ。

タイトル発表の時期は早かったものの、その開発状況はまったくといっていいほど伝わってこなかった『ゴールデンアイ007』。アメリカでの発売は3月ごろと、完成も間近であるらしい。今のところ日本での発売時期は未定。

（ファミマガ64編集部）

機関銃を撃ちまくって敵を殲滅しようとしている瞬間

通常は右の写真のような画面だが、時間の確認などのグラフィックも用意されている

スマートなボンド・ワールド！

至近距離から敵を撃つ。リアルすぎて怖い！

武器はいろいろなタイプに持ち替えられる

実際に動いているゲーム画面を初公開！『ダーク・リフト』by ビック東海

今回我々はこのゲームを開発しているクロノスから、実際に動いているゲーム画面を入手することができた。これらの画面写真はキャラクタの肩ごしに回転する、頭のいいカメラから撮ったもので、このゲームのすべてのアクションを見ることができた。このカメラはキャラクタの動きのデータを計算し、もっとも操作しやすい映像をプレイヤーに提供している。実際この『ダークリフト』は現実離れした光景や、すさまじい爆発シーンなどを見せてくれる。今年の夏から秋の間に、この超リアルなファイティングゲームは発売されるだろう。

前回のこのコーナーではイラスト的なCGしか紹介できなかったが、今回はいかにも格闘ゲームという画面写真が届いたぞ。ファンタジー的なモンスターが、キャラクタとして登場するようだ。派手な爆発シーンがキレイで印象的。

（ファミマガ64編集部）

2人のファイターの技がさく裂。ダメージはどちらがデカイ？

青、赤、緑と爆発の色もカラフルで超ハデなのだ

右のファイターはちょっとメカっぽいデザインだ

圧倒的な第一印象で登場！『クレイファイター・エクストリーム』by インタープレイ

インタープレイはSFCで発売していた『クレイファイター』シリーズを、N64『クレイファイター・エクストリーム』として開発中と発表した。このゲームの面白いところは、さまざまなファイティングゲームのパロディになっているということ。『ストリートファイターII』や『モータル・コンバット』、『キラー・インスティンクト』などの人気ゲームと同じ動きや連続コンボを採用しているのだ。例えば『キラー・インスティンクト』の3000ヒットコンボや、『モータル・コンバット』の新しい「究極神拳」などを見ることができるかもしれない。そしてもっとも革新的な部分は、格闘のためのフィールドが完全な3D空間になっているということ。キャラクタはアリーナの中を自由に動き回り、アリーナの外側に存在する4つの部屋に抜け出すこともできる。なおこのゲームは最終的には「振動パック」対応にして、今年の5月までに発売したいとのことであった。

日本ではあまり馴染みのない格闘ゲーム。ちょっとコミカルなキャラクタが、格闘ゲームとしてはざん新な感じ。（ファミマガ64編集部）

⊕⊕⊕これらの画面写真を見るかぎり、グラフィックの完成度はとても高いようだ

⊕左上の写真からもわかるように、フィールドは3D空間になっており、プレイヤーはその中を自由に動くことができる。キャラクタの格好もちょっとヘン

オリジナルのパソコン版を超えた!?『ヘクセン』by GTインタラクティブ

パソコンが家にあるなら、中世風のファンタジー的設定の『ヘクセン』というゲームを耳にしたことがあるだろう。GTインタラクティブはN64に参入するタイトルとしてこのゲームを選んだ。

このゲームは強烈なパンチを繰り出す拳だけを武器に、気味の悪い地下牢へ入り込むという内容。地下牢の迷路の中には、凶悪なモンスターたちがプレイヤーを待ち受けているのだ。N64版『ヘクセン』のグラフィックは、明らかにパソコン版のそれよりも優れており、両方を並べて見てみると一目瞭然。N64のスペックのすばらしさを、あらためて感じさせるものであった。

日本でもゲームバンクからタイトル発表があった『ヘクセン』。いわゆる『ドゥーム』タイプの3Dシューティングゲームのようだ。日本での発売時期は未定だが、アメリカでは今年の夏までには発売される予定とのこと。（ファミマガ64編集部）

⊕この鋼鉄の拳で敵モンスターを倒す

⊕妖しい緑の光に包まれたモンスター

⊕何か飛び道具を使用して敵を攻撃している？

⊕天井にはキレイなステンドグラスが…

モンスターダンクさく裂！

NBA ハング・タイム

その独特なアクションで、ゲームセンターで絶大な人気を誇るゲーム。アメリカではN64で遊べる日も近いみたい。残念だけど日本では発売未定

より速くより賢く N64初のバスケットボールゲーム

バスケットボールをめぐって第三次世界大戦が始まった。モンスターのようなプレイヤーが、敵チームのスリーポインターを打ち崩す。これはまさに戦争なのだ！

こんなゲームを今まで見たことがあるだろうか？　確かに見た目は過去の多くのバスケットボールゲームと同じように見えるが、実際にプレイしてみるとまったく違うものだと気が付くはずだ。その秘密はゲームのシステムにあり、頭のいいコンピュータが操作する敵プレイヤーは、とてもリアルにそしてスマートに動く。そしてその反応はとてもすばやい。どんなバスケットの達人も、このゲームの動きには一目を置くだろう。二度と昔のバスケットボールゲームはプレイできなくなるぞ！

これが"ハング・タイム式"ダンクシュート！

このアクションがこのゲームのウリ

ユニークな"ピンシステム"採用

まずゲームを始める前に"ピン(PERSONAL IDENTIFICATION NUMBERの略)システム"で個人ファイルを作る。このファイルを作っておけば、コンピュータはチーム成績や選手の個人成績などのデータを間違いなく管理してくれる。

試合のデータ、成績などが記録される

自分の名前と4桁の数字を入力して自分のチームを呼び出すのだ

この"ピンシステム"は銀行のカードで使われているような、暗証番号を登録するものなのだ

自分だけのキャラクタを作成

自分だけが使用するプレイヤーを作れるというのも大きな特徴。キミは自分の作ったプレイヤーでNBAの選手に挑戦できるのだ。そして4ゲーム勝つごとに、能力パラメータを2ポイントずつ獲得できる。そのポイントを使って、身長、体重、スピード、シュート決定率などの能力を強化できる。

名前をつける

最後に操作する選手の名前を決定する。自分の名前でもニックネームでも自由だ

能力を振り分ける

最初は40ポイントを与えられている選手の能力パラメータを、任意に振り分けて決定する

ユニフォームを選ぶ

次に自分のチームのユニフォームを選ぶ。なるべく目立つようなカラーがいいね

顔を選ぶ

まず最初に自分の操作する選手の顔を選ぶ。中にはとても人間とは思えないものも…

最大4人のプレイヤーによる同時対戦が可能

キミが1人で攻撃するのが好きでも、友達に援護してもらいながらプレイするのが好きでも、このゲームならどちらでも楽しめる。N64の4つのコントローラポートをフルに活用して、最大4人の人間がゲームに参加できる。人間どうしの対戦も、協力してコンピュータと戦うことも自由なのだ。

ゲームをスタートするときに、参加する人数によってモードを選択する

自分の好きなNBAのチームを選んで対戦することもできるのだ

コンピュータと戦う 1人プレイ

これはコンピュータが操作するNBAのチームと対戦する基本的なモードである。このモードでは4つのクォーターを終了する前に、プレイヤー側が20点得点をリードをするとその時点で終了。短い時間でガンガン白星を重ねられる！

いちばん左の欄がプレイヤー1。スタッツが表示されている

周りの選手はすべてコンピュータが操作しているのだ

協力も対戦も可能 2人プレイ

2人でプレイする場合2つのモードがある。1つは2人のプレイヤーが協力して、コンピュータが操作する敵チームと戦うモード。もう1つはそれぞれが自分のチームを操作して、人間どうしの対戦をするモードである。

2人が協力してコンピュータと戦うモードを選択している

これはプレイヤー2人が敵味方に分かれて対戦するモード

ハンデもあり!? 3人プレイ

たまには人間2人を相手にして目一杯汗をかいてみたいと思うかな？　この3人プレイモードでは1対2に分かれて対戦するのだ。ベテランの凄腕の友達が相手でも、ルーキー2人が力を合わせて挑戦すれば勝機もあるぞ。

戦力の弱いチームを2人のプレイヤーが受け持つのもいい

緑のマーカーが2人チーム、黄色いマーカーが1人チーム

2オン2で盛り上がる 4人プレイ

このモードではハンデは一切なし。凄まじい激戦が予想される、究極のバスケットボールゲームになるだろう。4人のプレイヤーが2オン2でフルコートプレス！　チームメイトとのコンビネーションもカギになりそうだ。

プレイヤー4人がすべて参加して、名前を入力している

息の合った友達とタッグを組めば勝利はまちがいないぞ

NBAの選手が実名で登場する

ゲームに登録されているNBAチームは全部で29チーム。所属している選手もすべて実名で登場するぞ。もちろん移籍などのデータも今シーズンのものをフォロー。

NBAの選手が実名で登場。データベース的な使い方もできる

NBAの世界も選手の入れ替わりが激しいが、今シーズンの最新データを搭載

シカゴ・ブルズ

現在NBA最強チームは、このチーム以外にないだろう。ジョーダンをはじめ、クーコッチ、ピッペンとまさにドリームチーム！

5年連続リバウンド王のロドマンも頼りになる

シアトル・スーパーソニックス

昨シーズン、NBAファイナルでシカゴ・ブルズと戦った実力のあるチーム。ケンプを中心によくまとまった戦力を持つ。

芸術的なダンクシュートを決めるケンプが主戦力

ヒューストン・ロケッツ

ここにもドリームチームに参加した選手がぞろぞろ。特にオラジュワンとドレクスラーのコンビは相手チームにとって脅威！

現在NBA最高のセンターといわれるオラジュワン

フィラデルフィア・76サーズ

若手中心のメンバーで、テクニックよりもスピードで勝負するタイプの戦力になっている。

キャリア2年目のスタックハウスはスピードで勝負

ファンは注目！『ときメモ』映画化のビッグニュースが飛び込んできたぞ。『オウガ』ファンの心をくすぐるアイテムも紹介しちゃう

CD-ROM

SFC『タクティクスオウガ』のデジタルデータ集が発売!!

クエストから95年に発売されて以来、根強い人気を誇っているSFC版『タクティクスオウガ』。同社がその世界をモチーフにしたパソコン用のデジタルデータ集を発売するぞ。ウィンドウズ版とマッキントッシュ版のCD-ROMが、それぞれ5800円（税別）で2月14日に発売だ。

スクリーンセーバーはSFC版のグラフィックをそのまま使用。ゲームの雰囲気をダイレクトに味わうことができる、ファンにはたまらない内容になっている。そのほかにも数多くの壁紙集や、ファイルの表示に使うアイコン集など盛りだくさん。一番の目玉はゲームの舞台となった「ヴァレリア島」のデータベース。島のマップに表示された拠点をクリックすると、その拠点に関するデータやグラフィック、戦闘シーンまでムービーで楽しむことができるぞ！

SFC版のグラフィックを使用。インストールすればすぐ使うことができる

プレゼント

タクティクスオウガ コンプリートワークス for Windows & Macintoth 各5名

データベース

このマップの好きなところをクリックするだけでデータが見れる

キャラクタの顔やいろいろなアイテムがアイコンになっている

アイコン集

壁紙集

めちゃくちゃキレイなイラストをデスクトップに貼ってしまおう

INFORMATION

「エニックス・インターネット・エンタテイメント・コンテスト」結果発表

エニックスが主催の「エニックス・インターネット・エンタテインメント・コンテスト」。これは未発表のオリジナルゲームコンテストで、全世界から優秀なゲームクリエイターを発掘するという主旨で昨年開催された。応募総数は672件、29カ国から作品が寄せられた。そしてゲーム界のお歴々からなる審査員によって厳密な審査が行われた結果、グランプリ以下受賞者が発表になった。

グランプリはチリのTHE CRISIS GROUPさんの作品『ESTRUCTURA』に決定。これは1から6までのダイスの目を持ったタイルを並べ、隣接するタイルの数字を3つ以上同じにして消していくというパズルゲーム。シンプルな仕上がりながら、思わず熱中してしまうパズル性が審査で高く評価されたとのこと。

そして今年もエニックスは、同様の主旨で「エニックス・ゲーム・ソフトウエア・コンテスト」を開催することを決定した。プロ、アマ、年齢、国籍などの応募資格の制限は一切なし。作品ジャンルも自由。グランプリ賞金はUSドルで20万ドル（約2千2百万円）！詳しい応募方法は、エニックスのホームページに2月1日から掲載されるとのことだ。

グランプリ作品

『ESTRUCTURA』THE CRISIS GROUP

ただ単にタイルを消すだけではなく、ある法則性を見つけ出し効率よくタイルを消すことが必要になる

最優秀賞作品

ネットワークを使用する対戦型かくれんぼゲーム『COSMICAL ANIMALS』

監督の立場で指示を出したりするサッカーゲーム『フットボールラボ』

※エニックス インターネットホームページアドレス http://www.marinet.or.jp/com/enix

INFORMATION

『ときめきメモリアル』映画化で"藤崎詩織"役を大募集!!

ゲームだけではなくラジオやCDとその世界を広げてきた『ときめきメモリアル』が、とうとう実写の映画になることが決定した。今回の映画化は「ぼくたちの映画シリーズ第3弾」としてフジテレビが制作し、東映が配給する。劇場公開は今年の夏を予定しているとのこと。

ファンにとって気になるのはキャスティングだが、なんとヒロインの"藤崎詩織"役は一般公募で決めるのだ。我こそはと思う女のコはもちろん、他薦も可能なのでキミの周りの女のコを推薦することもできるぞ。詳しい応募要項と問い合わせ先は下記のとおり。

応募要項

●資格　プロ、アマ問わず、"藤崎詩織"役を希望する12歳から18歳の女性。年齢は'97年2月20日時点で資格範囲にあること

●応募先　左の書類と写真を同封の上、必ず郵送にて次のあて先まで

〒104　東京都中央区銀座3-2-17
東映㈱宣伝部「藤崎詩織」オーディション係

(1)履歴書　氏名、性別、生年月日(年齢)、住所、電話番号、職業(学校名)、家族構成、身長、体重を明記

(2)写真　最近3カ月以内に撮影したもので、本人とはっきりわかるもの。顔のアップと全身を各1枚。2枚とも正面から撮ったカラーのもの

(3)応募動機　形式自由。文字数制限なし

●締め切り　2月20日㈭必着

●審査　書類審査による第1次審査を合格した応募者には、第2次審査について2月28日㈮までに連絡する

●問い合わせ先　東映㈱宣伝部
TEL03-3535-7193

キミの周りの詩織ちゃんを探せ!

詩織ちゃんだけでなく、ほかの女のコを演じる女優も気になるね

プレゼント
『ときメモ』コースター
12枚で一組なのだ
15名

CD

映像データが入った『J2』のサウンドトラックCD発売!

主人公の"ジョゼット"が人気のN64『ワンダープロジェクトJ2』。感動のエンディングはもう見たかな? 感動のあまり涙してしまったファンなら絶対買い! のオリジナルサウンドトラックが東芝EMIより発売されるぞ。発売日は2月26日で価格は2800円(税込)である。

曲目はゲームを盛り上げたBGMのほか、アレンジバージョンを加えた全40曲を収録。もちろんこれらの音楽だけでも十分楽しめるけど、このCDにはパソコンデータも収録されていて、ウィンドウズ95に対応しているパソコンがあればCD-ROMとしても楽しめるのだ。このROMエリアには、同時発売の「J2デスクトップユーティリティ」のスクリーンセーバーの一部などが入っている。"ジョゼット"と"バード"がその商品の紹介をしてくれちゃうぞ。

音楽だけなく、映像データも入っている

プレゼント
『J2』オリジナルサウンドトラックCD

このイラストがジャケットになっているCDなのだ
3名

"ジョゼット"が本当に声を出して、いろいろなおしゃべりをしてくれるのだ

INFORMATION

「ドラゴンクエスト・スペシャルコンサート」が開かれる!

『ドラクエ』のゲームミュージックの作曲者として有名な、すぎやまこういちさん。その彼が交響楽団を指揮するコンサートが今年も開かれるぞ。コンサートの日程は下記のとおり。プログラムは、昨年暮れに発売されたSFC『ドラゴンクエストIII そして伝説へ…』の交響組曲「ドラゴンクエストIII」。このコンサートの人気の秘密は、曲の演奏だけでなく、すぎやまさんのお話もあること。ご自身も、新しい『ドラクエ』シリーズが発売される度にハマってしまうほどのゲーム好き。そんな体験談が聞けるぞ。

すぎやまこういちさんのお話も楽しみ!

指揮者であり熱狂的なゲームファンでもある

コンサートの日程

●ドラゴンクエスト・スペシャルコンサート(大阪)
公演日　4月27日㈰13:15開場　14:00開演
会場　ザ・シンフォニーホール
演奏　関西フィルハーモニー管弦楽団
料金　A・5千円 B・4千円 C・3千円 D・千円(税込)
1月26日㈰より前売り開始
問い合わせ　ザ・シンフォニーホール予約センター　TEL06-453-6000

●第6回ファミリーコンサート仙台
~ドラゴンクエストの世界~
公演日　4月3日㈭13:00開場　13:30開演
会場　電力ホール
演奏　仙台フィルハーモニー
料金　全席指定4千5百円(税込)
前売り発売中
問い合わせ　オフィス・トライ
TEL022-267-0485

去年の12月12日に発売された『ドラクエIII』のサントラ

CD VIDEO & BOOK

MOONLIGHT LIPS
ラジオデイズに恋をしてⅠ／金月真美

●キングレコード／2月5日発売／2800円(込)

CD

NACK5の人気番組をCD化。ラジオの制作現場を舞台にしたラジオドラマ。

My Sweet Valentine
／藤崎詩織

●キングレコード／2月14日発売／2000円(込)

CD

"バーチャルアイドル"として歌手デビューした、藤崎詩織の1stアルバム。

ポケットモンスター大百科 赤 緑 青

●エニックス／1月31日発売／880円(込)

BOOK

カワイイ「ポケットモンスター」の大百科。赤、緑、青のほかに、のモンスターも完全収録。

スーパーファミコンドラゴンクエストⅢ そして伝説へ… 公式ガイドブック

●エニックス／1月24日発売／1300円(込)

BOOK

SFC『ドラクエⅢ』の公式ガイドブック。ゲーム内容をあますところなく網羅している。

Winning Post2 プログラム'96大研究

●光栄／2月14日発売／1800円(込)

BOOK

人気の競馬シミュレーションゲームに登場する、騎手や調教師などの謎について詳しく解説。

対決！ 金田一家の一族 はじめと耕助 ミステリー大比較

●ワニブックス／発売中／1000円(込)

BOOK

人気沸騰の「金田一少年の事件簿」の設定を探る。"耕助"と孫である"はじめ"との関係など。

サムライスピリッツ天草降臨

●ポニーキャニオン／2月5日発売／4800円(込)

VIDEO

登場するキャラクタが超人気。その格闘ゲームの実際の画面を使用して紹介する攻略ビデオ。

ふしぎの海のナディア ミュージックビデオ

●東芝EMI／1月29日発売／5800円(込)

VIDEO

ガイナックスブームで注目されている「ナディア」の、'91年に発売された作品の復刻版。

GOODS

肌身離さず育てよう！携帯ペット「たまごっち」

最近ゲームの中で犬や猫や熱帯魚を育てている人って多いのでは？　バンダイから1980円(税別)で発売中の「たまごっち」も、そんな"デジタルペット"の一種。小さいキーホルダー型なので、どこへでもいっしょに連れていける超カワイイやつなのだ。飼い方はたまごから育てて、エサをあげたりトイレの世話をしたりしつけをしたりと、けっこう大変。人それぞれの育て方次第で、姿や性格の違う「たまごっち」に成長するのだ。そして2月には新種の「たまごっち」も登場するとのこと。今まで欲しくても手に入れることができなかった人は、新種「たまごっち」をゲットしよう。

リアルタイムの携帯ペットなのだ！

↑キーホルダーの液晶モニターに、謎の生物「たまごっち」がいるぞ

↓いろいろな種類がある「たまごっち」。ずらっと勢ぞろい

EVENT

"ミニ四駆ウルトラサーキット"で「サンリオカップ」開催中！

東京サンリオピューロランドでは、ミニ四駆のレース「サンリオカップ」を開催しているぞ。これは以前このコーナーでも紹介した「ミニ四駆ウルトラサーキット」で、2月11日までの毎週土日と祝日に行われている。レースの参加受け付けは、レース当日の11時からサーキット会場でしている。小学生以下の子供の部は30名、中学生以上の大人の部は18名と、先着順の定員制になっているから注意。それぞれの優勝者には豪華賞品も用意されているぞ。

↑毎週土日にはミニ四駆ファンがどこからともなくぞろぞろ集まってくる

プレゼント希望者は

ファミマガ・ジャーナルR内のプレゼントを希望する方は、官製ハガキに郵便番号・住所・氏名・年齢・職業(学年)・電話番号と希望商品名を明記の上、〒105 東京都港区東新橋1-1-16 T-Mファミマガ64編集部 No.3 ファミマガジャーナルRプレゼント係まで送ってください。プレゼントの応募は1点につきハガキ1枚が有効。No.3のプレゼントの締め切りは2月13日(必着)です。

なお、雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。賞品の発送は、発売日などの都合上、締め切り期日後1～2カ月かかる場合もあります。また、ジャーナルR内のプレゼントは賞品の発送をもって発表にかえさせていただきますのでご了承ください。

アレンジされた"いま"モードのハイスコアのコツ、教えます!!

高得点をマークするためのプレイとは? 4つのゲームのポイントとなる箇所を攻略

任天堂
2月1日発売予定
3000円

13色対応 GB | バラエティ 2M | バックアップ(最大1)

マンホール

ナナメの移動をマスターしよう

このゲームではAボタンによるナナメ移動に慣れることが先決。例えば複数の通行人を次々と支えなければならないとき、左の写真のようにナナメ移動を使えば最短の距離で移動ができ、時間のロスを抑えられる。逆に、ナナメ移動を使わなければ4カ所の穴を支えまわるのは至難の業となるのだ。

矢印のようにナナメ移動でスムーズに

ハイスコアへの道

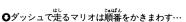
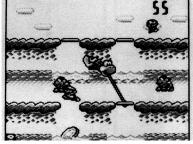
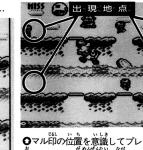
大勢の通行人に対処するポイントは、通行人が出現する4つの位置に常に気を配って、支える通行人の順番を把握することだ。ただし、マリオだけは動く速さが違うので現れたら順番のズレに注意。

ダッシュで走るマリオは順番をかきまわす…

マル印の位置を意識してプレイせよ。落ちついて、画面全体を眺めましょう!

ファイア

バウンドの違うキャラに慣れろ

"いま"モードにアレンジされて変わった最大の点は、登場するキャラが3種類に増えて、それぞれ飛び跳ねる高さが異なること。それによって、運び終わるまでにキャラの順番が入れ替わってしまうのだ。まずは、その3種類のキャラのバウンドの動きを熟知し、順番の入れ替わりに混乱させられないようにするのが重要なのだ。

各キャラのバウンドが違うだけでも、結構ゲームは複雑になる。習うより慣れろだ

ドンキーコング

重量級。ほとんどバウンドしない。少しでも気を抜くとアウト

ヨッシー

中量級。バウンドの高さはキノピオより低くなっているぞ

キノピオ

軽量級。もっとも高くバウンドする。だからちょっと安心

ハイスコアへの道

出現した順番を把握していても途中で順番が入れ替わってしまうので、左の写真に印してあるラインに注目して、一番下にいるキャラがどれなのか常にチェックだ。

このラインを基準にし、ラインを越えた順番に拾いまくれ! 移動は落ちついて

オクトパス

宝物の取りすぎに十分注意して

宝物を船に持ち帰ると取った分の倍の点数がボーナスとして加算される。ただし"いま"モードでは取れば取るほど動きが遅くなってしまうので欲張るとタコの足に捕まってしまうぞ。10コ以上宝物を取るとかなり動きが遅くなるので、9コ取ったら船に戻ることをおススメする。宝物を取るときの音が鈍い音に変わったら要注意。

宝物を取っては戻り、取っては戻りとこまめに往復しよう。くれぐれも取りすぎに注意

ピーチ姫のワンポイントアドバイス

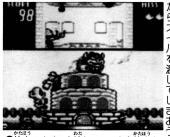
ハ～イ、ピーチがいいコトを教えてアゲル♡ 安全地帯があるっていっても、いつもうまくいくわけじゃないでしょ？ そんなときは、取った宝物をタコの足に投げつければ切り抜けられるわよ。もったいないけどネ。

ハイスコアへの道

足の間に必ずできる安全地帯をうまく把握し利用するのがハイスコアを出すコツだぞ。そのためには、タコの足の根元のあたりに注目して、どの方向に伸びていくのかをいかに見極めるかが大事。

足の折れ目

タコの足は根元のところで方向が決まれば、途中で向きを変えたりしないので、早めに足の伸びる方向を確認しよう

たとえ4本の足がすべて伸びていても、必ず2カ所は絶対に安全な場所ができるので、それを利用しない手はないぞ

オイルパニック

左右のバケツを入れ替えるテク

バケツが2つになったので、下にいるヨッシーに片方のバケツのオイルを渡しながら、もう片方で垂れてくるオイルを受け取るといったテクニックが使える。また、バケツが満タンのときにすべてのオイルをヨッシーに渡すと10ポイントのボーナスが入るので、そのときにもバケツをうまく入れ替えてボーナス点をねらっていけ。しかし、無理は禁物。だめだと思ったらオイルを渡してしまおう。

片方のオイルを渡しつつ、もう片方を満タンにして、体を入れ替えてまた渡せ

クッパのワンポイントアドバイス

ガオー！ ワシにひとアワ吹かせたいなら、ヨッシーが端っこに来たときに満タンのオイルを飲ませると、得点アップのボーナスだぞ。右と左で効果も違うのじゃ。

左側の場合

右側の場合

ハイスコアへの道

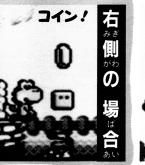
オイルがたれてきたときにバケツが満タンだったとしても、慌てることはないぞ。ヨッシーは端まで来ていなくても、舌を伸ばしてオイルを受け取ってくれるのだ。だからアセらずにヨッシーの向いている方向にオイルを捨てよう。

このヘンからでも舌を伸ばしてくれる

すごくむずかしいモードを出せるか？

通常は「やさしい」と「むずかしい」の2モードしかないが、どちらかのモードで1000点以上の得点を出すと、新たに「すごくむずかしい」モードが登場するのだ。その名に恥じず、速いスピード、高い難易度で強烈な難しさ！

うひゃー、本当にすごくむずかしい！

超ハイスピードの極まったプレイを

200点ごとにスターがひとつマークされ、スターが5つになれば「すごくむずかしい」モードを体験できる！

3つの事件の完全解決に役立つチャートを大公開！

チャート攻略

DETECTIVE CONAN
名探偵コナン 地下遊園地殺人事件

攻略チャートと考えるコマンドの正しい選択肢を大公開。さらに難解ポイントを詳しく解説していくぞ！

バンダイ　13色対応 GB　アドベンチャー 2M
発売中 3980円

情報を集めて証拠を捜し出し犯人を指名せよ

各事件を解決するためには、まず重要な情報を集める必要がある。そしてそれらの情報を整理して推理を行い、真犯人を指名するのだ。

なお、この記事では各事件の見出しにファイルナンバーが振ってあるが、どのシナリオからでも自由に始められるようになっている。

重要な情報には効果音が発生

周囲にいる人たちと会話を交わして情報を集めていると、効果音と共に相手のセリフが表示されることがある。それは事件の解決に役立つ重要な情報なので、必ずメモ等に書きとめておくように！

「考える」コマンドで正しい推理を行え

事件に関した謎に対する推理の答えを、2つの選択肢の中から1つだけ選び出す「考える」コマンドは、シナリオのストーリーがある程度進むと使えるようになる。

そのコマンドは1つのシナリオで3回使用することになるのだが、一度でも間違った選択肢を選ぶと、最後に真犯人を指名しても事件を完全に解決させることができなくなってしまうので注意してほしい。

⬆2つの選択肢の中から正しいと思った方を1つ選ぶ。間違った選択肢を選ぶと事件が完全解決しない

FILE1 ジェットコースター殺人事件

この事件はホールの右下にあるコースター乗り場に入ると発生する。暗号の解き方が分からないとかなり苦労させられるシナリオだ。

ポイント1 コースターを調べる

オーナーの延原源二が亡くなった直後にコースター乗り場へ行くと、その後ストーリーが進まなくなる。このときはまずホール、巨大迷路の入口付近と、ホラーハウスの入口付近にいる、すべての人と話をしよう。最後に巨大迷路の出口付近にいる堀口に話しかけてからコースター乗り場へ行き、左の写真の場所を調べるのだ。そうすればセーフティガードに刃物の跡が見つかり、ストーリーが進むぞ。

⬆コースター乗り場の近くにいる人から順に話を聞いていく。1階にいる人全員と話をしたらコースター乗り場へ

⬆この位置で調べると新たな展開が…

ポイント2 事件の現場を調べる

考えるコマンドで「田村の自殺について」の選択肢を選んだ後、捜査が行き詰まる。ここではまず、延原真以外の人物と会話を交わさなくてはならない。その後、レストランの奥にいる真に話しかけると、左の写真のように重要な情報を提供してくれる。その情報を聞き終わると、「コースターのトリックについて」の考えるコマンドが提示され、捜査が前進するのだ。

⬆レストランにいる真と話をして、このような情報が聞ければOK。この後、新たな考えるコマンドが提示されるのだ

⬇考えるコマンド選択後、コースター乗り場から事件が発生した現場へ移動する

⬆現場を調査していると、死体の足元に暗号が書かれたメモが落ちているのを発見！　ここで捜査が大きく進展する

ポイント3 暗号を解け

暗号の解読は、犯人を指名した後に表示される「暗号解読画面」で行われる。暗号は2つの数字が1つの文字を示しており、最初の「17」は縦の1列目、横の7列目にある文字「は」を指している。次の「26」は「／」を指しているが、ここを選択すると画面が切り替わるようになっている。続いて「22」の示す「ン」を入力し…というようにして暗号を解こう。

攻略チャート

- ●ジェットコースターに乗る
- ●ホールにいる人と話す
- ●コースター乗り場で話す
- ●堀口以外の全員と話す
- ●迷路にいる堀口と話す
- ●コースター乗り場を調べる（ポイント1）
- ○考えるコマンド
  オーナーの座っていた席で「隣の席の人」を選択
- ●ホールにいる小五郎と話す
- ●コースター乗り場へ行く
- ○考えるコマンド
  田村の自殺について「実は殺された」を選択
- ●真以外の全員と話す
- ●レストランにいる真と話す
- ○考えるコマンド
  コースターのトリックで「技術の自慢」を選択
- ●事件現場で暗号を入手（ポイント2）
- ●コースター乗り場でポスターを調べる
- ●真以外の全員と話す
- ●レストランにいる真と話す
- ●ポスターを調べる
- ●犯人指名
- ●暗号解読（ポイント3）

FILE2

ホラーハウス殺人事件

この事件はホールの右にあるホラーハウスの入口に入ると発生する。難易度はそれほど高くない。

ポイント1 迷路で堀口と話す

ホラーハウスで行われる荷物運びのイベントが終了すると、ストーリーが進まなくなる。そこではまず、堀口以外の人物と話をしよう。それから巨大迷路の出口付近にいる堀口に話しかけると、ホラーハウスの入口の前で、死体が見つかり、ストーリーが進むのだ。なお、荷物運びに失敗しても、その後のストーリーに影響はでない。

各施設をまわって堀口以外の人物と話をする

そして最後に堀口と話すとストーリーが進む

ポイント2 人形をよく調べろ

ホラーハウスには数多くの人形が設置されている。プレイヤーは、それらの人形を小まめに調べていかなくてはならない。人形には重要な手掛かりが隠されているのだ。

ホラーハウスの人形には、事件を解くカギが隠されている

攻略チャート

- ●ゲームセンターで元太、光彦、歩美の3人を仲間にする
- ●ホラーハウスで入口から出口に向かって荷物を運ぶ
- ●堀口以外の全員と話す
- ●迷路にいる堀口と話す（ポイント1）
- ○考えるコマンド
  オーナーの首だけの死体で「首は繋がっていた」を選択
- ●ホラーハウス中央付近にある3つ並んだ人形を調べる
- ●ホラーハウス出口付近の人形の首を調べる（ポイント2）
- ○考えるコマンド
  2つの体だけの死体で「誰か生きている」を選択
- ●レストランを出るとき蘭にトイレに行くと言う
- ●ホラーハウスにいる人と話す
- ●ホラーハウス出口付近の首が乗っている箱を調べる
- ○考えるコマンド
  大久保の首のない死体で「大久保は特別」を選択
- ●ホラーハウスにいる人と話す
- ●ホラーハウス出口付近の首が乗っている箱を調べる
- ●犯人指名

FILE3

巨大迷路殺人事件

ホールの左下にある巨大な迷路に入ると発生する。探偵ランクで「A」を取得するのがもっとも難しいシナリオと言っていいだろう。

ポイント1 壁を調べて道を作れ

迷路の中で壁を調べて道を切り開いていくところは、左の写真の番号順に、矢印で指し示している壁を調べていけばOKだ。最後に4の壁を調べると、次の行動指示が書かれたメモが見つかるぞ。

数字の順番に壁を調べていけばOKだ

巨大迷路マップ

このマップを参考にしながらゲームを進めてほしい。なお、マップ上に振られているⒶ〜Ⓙの英字は、攻略チャートに対応している。

ポイント2 道を元に戻せ！

道を切り開いてメモを見つけた後は、左の写真の順に壁を調べて迷路を元の形に戻そう。そして左上の宝箱を調べると、Ⓔ地点に地下へ続く階段が出現するのだ。

まずコナンの下にある壁を調べる

次にコナンの上にある壁を調べる

続いてこの位置の壁を調べて…

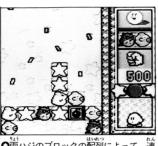
さらにここの壁を調べ、最後に左に移動したところにある壁を調べる

攻略チャート

チャート中の場所を示す英字は左上のマップに対応しているので、そこで位置を確認してほしい。また、壁を調べて道を切り開くところと道を元に戻すところは、それぞれポイント1、2で詳しく解説しているので、そちらの方を参考にしてほしい。

- ●Ⓐ地点で小五郎と別れる
- ●Ⓑ地点で蘭と別れる
- ●Ⓒ地点で小五郎と話す
- ●Ⓓ地点で蘭と話す
- ●Ⓔ地点でオーナーを見つける
- ●Ⓒ地点で小五郎と話す
- ●Ⓔ地点に行く
- ●全員と話をする
- ●Ⓔ地点を調べる
- ●Ⓕの宝箱を調べる
- ●Ⓖの宝箱を調べる
- ●Ⓗの宝箱を調べる
- ●Ⓘの宝箱を調べる
- ●壁を調べて道を作る（ポイント1）
- ●道を戻してⒾの宝箱を調べる（ポイント2）
- ●Ⓔ地点から地下へ行きネクタイピンを入手する
- ○考えるコマンド
  落ちていたネクタイピンで「みだれたネクタイ」を選択
- ●Ⓙ地点で死体を見つける
- ●ホールで蘭、白石と話す
- ○考えるコマンド
  妙子が殺された謎で「迷路に詳しいから」を選択
- ●全員と話をする
- ●ホールにいる白石と話す
- ○考えるコマンド
  オーナーが迷路に詳しいで「そばにいる人も」を選択
- ●ホールにいるみどりと話す
- ●ホールにいる歩美と話す
- ●犯人指名

ドラマティック連鎖でビシッとキメろ

落ちモノパズルは、ひとつのブロックを確実に消していけば、クリアできないこともない。しかし、それでは美しくない。どうせなら連鎖をビシッとキメてクリアしたいものだ。このゲームも、消しのパターンさえ覚えてしまえば、だれでもカンタンに連鎖を組めるようになる。考えるよりもイメージで組めるようになれば、いろいろな場面で応用できるのでイイゾ。

「すごい!」モードをクリアすれば出現する「めちゃすご!」モードだ

両ハジのブロックの配列によって、連鎖が継続するかどうか変化するぞ

両ハジがポイントダヨ

まずは2連鎖だ

2連鎖をすれば星が降り、それ以降の連鎖につながる。左で紹介する2つのパターンが基本だが、流星型のほうがオススメだ。

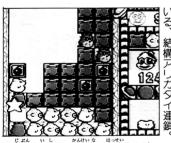
3連鎖で勝負!

流星型で2連鎖を組むことができれば、3連鎖もカンタンに組める。流星型2は、2連鎖の流星型の発展系なので、起爆点(連鎖がスタートする場所)も同じだ。

まだイケル流星型

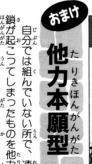
流星型2さえ組んでしまえば、4連鎖や5連鎖だけでなく、それ以上も組むことができる。両ハジを起爆点を中心に左右対称にブロックを積み上げれば、星がドンドン降ってきて連鎖が発生する。さらに有効な点は、起爆点さえ確保しておけば、いつでも連鎖できるということだ。つまり、ゲームオーバーになりそうになるまで連鎖を組み上げて、ピンチになったらイッキに点火して高得点を獲得、のようなテクニックに利用できる。

おまけ 他力本願型

自分では組んでいない所で、連鎖が起こってしまったものを他力本願型(運まかせ型でも可)と呼ぶ。担当者もよくお世話になっている、結構アリガタイ連鎖。

自分の意志とは関係無く発生するが、結構助かることが多いのはナゼ?

実戦ではこう使え!

実際のゲーム中にはいろんなジャマが入ったりするものだが、ドラマティック連鎖をマスターすればどんなときもダイジョウブ。左の連続写真を参考にはげもう!

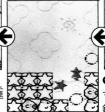
そろそろ起爆点に点火するのが無難なので、連鎖スタート!!

連鎖をスタートさせれば、もうやることナシ。次の配置でも考えよう

連鎖すればするほど、星が降ってきて、次の連鎖が発生するのだ

降ってきた星で連鎖をすれば、連鎖ごとに最大12もの星が降ってくる

うまく連鎖を組めたので、イッキに大量の星を獲得できた。ステージもあっという間にクリアしてしまったぞ

これで勝負だ!

今回の注目ソフト

がんばれゴエモン5 〜ネオ桃山幕府のおどり〜

『がんばれゴエモン5〜』はフルポリゴン。3Dの"大江戸調"の世界が新鮮だ。従来のシリーズから画面構成が一新されたことで、今まで以上にバリエーションに富んだアクションが期待される。

◆スリルと興奮を約束された「ゴエモンインパクト」のイベントステージが楽しみ！

『ゼルダの伝説64（仮称）』が早くも首位に躍り出る！

前回首位の『マリオカート64』は、無事に発売をむかえて今回は9位。トップの後退にともない、今回のランキング上位5位は、前回の2位から6位までがそのまま1つずつランクアップした形になっている。そんなわけで首位に躍り出たのは『ゼルダの伝説64（仮称）』。まだ、具体的な発売時期も価格も未定だが、ファンの期待は相当なもののようだ。また、今回は4位の『がんばれゴエモン5〜』に注目。こちらも発売日は未定だが、上位の中では『実況パワフルプロ野球4』の次に早く発売されそうなタイトルだ。画面や内容が徐々に公開され、ここ最近のランキングでも確実にポイントアップしている。今後の動向に注目したい。そのほかでは『ポケットモンスター2 金』が7位に浮上。あいかわらず『銀』より『金』が上である。

Reader's Request TOP 20

前回	今回	ゲーム名	スペック	ポイント
2	1	ゼルダの伝説64（仮称） 『マリオカート64』の後を継ぎ、そのまま首位へ！	N64DD 任天堂 発売日未定 価格未定	211
3	2	実況パワフルプロ野球4 発売日が迫ったが、いまいちポイントが延びず…	N64 コナミ 3月14日 9800円（別）	165
4	3	スーパーマリオRPG2（仮称） 発売日未定組では『ゼルダ〜』に次いで人気高し	N64 任天堂 発売日未定 価格未定	150
5	4	がんばれゴエモン5 〜ネオ桃山幕府のおどり〜	N64 コナミ 発売日未定 9800円（別）	136
6	5	MOTHER3（仮称）	N64DD 任天堂 発売日未定 価格未定	131
8	6	★スーパーファミコン ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…	SFC エニックス '96年12月6日 8700円（別）	125
16	7	ポケットモンスター2 金	GB 任天堂 発売日未定 価格未定	104
9	8	ヨッシーアイランド64	N64 任天堂 発売日未定 価格未定	100
1	9	★マリオカート64	N64 任天堂 '96年12月14日 9800円（別）	84
14	10	エフゼロ64（仮称）	N64 任天堂 発売日未定 価格未定	83
17	11	★桃太郎電鉄HAPPY	SFC ハドソン '96年12月6日 8300円（別）	77
10	12	金田一少年の事件簿（仮称）	N64 ハドソン 発売日未定 価格未定	75
17	12	ポケットモンスター2 銀	GB 任天堂 発売日未定 価格未定	75
13	14	スターフォックス64	N64 任天堂 発売日未定 価格未定	69
20	15	スーパーボンバーマン5	SFC ハドソン 2月28日 6980円（別）	60
24	16	同級生2	SFC バンプレスト 3月未定 7980円（別）	56
31	17	★ドラゴンナイト4	SFC バンプレスト '96年12月27日 7980円（別）	50
17	18	ボンバーマン64（仮称）	N64 ハドソン 発売日未定 価格未定	48
24	18	★ワンダープロジェクトJ2	N64 エニックス '96年11月22日 9800円（別）	48
15	20	★ストリートファイターZERO2	SFC カプコン '96年12月20日 7800円（別）	46

※Reader's RequestはNo.1・2のアンケートハガキ1000通を1月9日に集計した結果です。表中のポイントは実際にそのソフトに投票した人数、ゲーム名の★印はNo.3の発売までに既に発売されているソフトを示しています。ハード名のSFCはスーパーファミコン、N64はニンテンドウ64、GBはゲームボーイの略となっています。

今回の対象ソフトは21本。年末にふさわしいタイトル数といえる。注目は、なんといっても『マリオカート64』。前人気で何度も首位を飾った人気タイトルだけに、どう評価されたか気になるところだ。そのほかでは『ミニ四駆シャイニングスコーピオン～』や『ストリートファイターZERO2』に注目したい。前人気と実際の評価で違いは出るだろうか。

では結果。まず『マリオカート64』は総合25点台の高得点。そのあとに『実況Jリーグ～』と『超空間ナイター～』が続いている。『麻雀MASTER』が唯一総合で20点を割る結果となった。また、『ミニ四駆シャイニングスコーピオン～』と『ストリートファイターZERO2』は、どちらも22点台をマーク。内容についての評価もまずまずといった感じだ。

N64 マリオカート64

任天堂	12月14日	9800円(別)
レース	総合	25.67(1位)
キャラクタ	音楽	買い得
4.58①	4.20①	4.05①
操作性	熱中度	オリジナリティ
4.26①	4.53①	4.05③

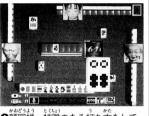
「トリプル赤のこうら」など、新アイテム満載。4人対戦も燃える!

N64 超空間ナイター プロ野球キング

イマジニア	12月20日	9800円(別)
野球	総合	23.00(3位)
キャラクタ	音楽	買い得
4.27②	3.85③	3.32③
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.53③	3.83③	4.20①

野球選手に似せたコミカルなキャラが特徴。オリジナルの球場もある

N64 麻雀MASTER

コナミ	12月20日	9800円(別)
麻雀	総合	19.45(4位)
キャラクタ	音楽	買い得
3.68④	3.27④	2.68④
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.32④	3.27④	3.23④

顔同様、特徴のある打ち方をしてくるキャラ18人と、4人打ちで対戦

N64 実況Jリーグ パーフェクトストライカー

コナミ	12月20日	9800円(別)
サッカー	総合	24.12(2位)
キャラクタ	音楽	買い得
4.11③	4.04②	3.50②
操作性	熱中度	オリジナリティ
4.16②	4.24②	4.07②

選手たちのリアルな動きは秀逸。スルーパスなどの技も自由自在だ

SFC ミニ四駆シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー!!

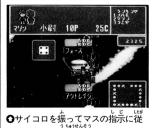
アスキー	12月20日	8800円(別)
シミュレーションRPG	総合	22.66(3位)
キャラクタ	音楽	買い得
3.94④	3.57⑤	3.67②
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.63③	3.94③	3.90②

マシンをチューン、レースで勝負。作ったマシンで友達との対戦も可能

SFC すごろく銀河戦記

ボトムアップ	12月19日	6980円(別)
ボードゲーム	総合	19.46(8位)
キャラクタ	音楽	買い得
3.23⑩	3.46⑥	3.12⑧
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.46⑥	3.00⑩	3.19⑩

サイコロを振ってマスの指示に従うスゴロク。宇宙戦争がモチーフだ

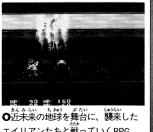
SFC ストリートファイターZERO2

カプコン	12月20日	7800円(別)
アクション	総合	22.35(4位)
キャラクタ	音楽	買い得
4.15②	3.71③	3.58④
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.59④	3.66④	3.66③

業務用からの移植。スーパーコンボに加え、オリジナルコンボも可能

SFC G・O・D ～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ～

イマジニア	12月20日	7980円(別)
ロールプレイング	総合	19.54(7位)
キャラクタ	音楽	買い得
3.36⑧	3.39⑦	3.29⑤
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.11⑩	3.07⑨	3.32⑨

近未来の地球を舞台に、襲来したエイリアンたちと戦っていくRPG

※Reader's Ranking'97は'96年12月以降発売のニンテンドウ64の4本、スーパーファミコンの11本、ゲームボーイの8本についての評価を、アンケートハガキ1000通で集計した結果です。各項目別の得点は5点満点で、各項目の丸ガコミは項目ごとの順位を示しています。

SFC ピノキオ

カプコン	12月20日	7500円(別)
アクション	総合	17.40(11位)
キャラクタ	音楽	買い得
3.53⑥	2.80⑪	2.33⑫
操作性	熱中度	オリジナリティ
2.47⑫	2.93⑪	3.33⑧

ディズニーアニメ「ピノキオ」の世界をモチーフにしたアクションだ

SFC ドナルドダックのマウイマラード

カプコン	12月20日	7500円(別)
アクション	総合	20.06(6位)
キャラクタ	音楽	買い得
3.50⑦	3.19⑨	2.94⑩
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.25⑧	3.63⑤	3.56④

ドナルドダックが活躍するアクション。ドナルドが忍者に変身するぞ

SFC Cu-On-Pa SFC

T&Eソフト	12月20日	6800円(別)
パズル	総合	17.11(12位)
キャラクタ	音楽	買い得
3.17⑪	2.78⑫	2.50⑪
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.06⑪	2.67⑫	2.94⑪

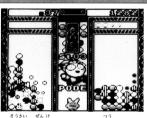
キューブを転がしてパネルの色を消していく、異色のパズルゲーム

SFC 西陣パチンコ3

ケイエスエス	12月20日	7800円(別)
パチンコ	総合	19.05(9位)
キャラクタ	音楽	買い得
3.00⑫	3.21⑧	2.95⑨
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.42⑦	3.11⑧	3.37⑦

「CRヤッタルデー」と「CRマジックボックス」の2機種を収録

GB ぽけっとぷよぷよ通

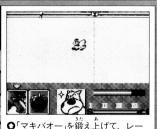
コンパイル	12月13日	3900円(別)
パズル	総合	22.90(1位)
キャラクタ	音楽	買い得
3.87③	3.69②	3.95①
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.87①	3.97①	3.54③

相殺や全消しといった『通』ならではの技がバッチリ使えるぞ

SFC ボンバーマンビーダマン

ハドソン	12月20日	5980円(別)
シューティング	総合	21.00(5位)
キャラクタ	音楽	買い得
3.57⑤	3.63④	3.27⑥
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.53⑤	3.60⑥	3.40⑥

「ビーダマン」からビー玉を発射し、爆弾を爆発させるシューティング

GB みどりのマキバオー

トミー	12月20日	3900円(別)
アクション	総合	21.81(3位)
キャラクタ	音楽	買い得
3.96①	3.41⑦	3.52⑤
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.33④	3.70③	3.89②

「マキバオー」を鍛え上げて、レースに勝たせていくアクション

GB ゲゲゲの鬼太郎 妖怪創造主現る!

バンダイ	12月13日	4500円(別)
ロールプレイング	総合	19.48(8位)
キャラクタ	音楽	買い得
3.52⑦	3.10⑨	3.24⑦
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.00⑧	3.29⑧	3.33⑤

敵として現れる妖怪を、パーティに加えて戦わせることができる

GB クレヨンしんちゃん オラのごきげんコレクション

バンダイ	12月20日	3980円(別)
アクション	総合	20.65(4位)
キャラクタ	音楽	買い得
3.59⑤	3.47⑥	3.18⑧
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.65③	3.41⑤	3.35④

14種類のミニゲームを収録。単体のほか、ストーリー形式でも遊べる

GB ボンバーマンGB3

ハドソン	12月20日	3980円(別)
アクション	総合	22.85(2位)
キャラクタ	音楽	買い得
3.93②	3.78①	3.74②
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.70②	3.78②	3.93①

『ボンバーマンGB』の第3弾。特殊アイテムの種類が追加された

GB ミニ4ボーイ

Jウイング	12月27日	4980円(別)
シミュレーション	総合	20.10(6位)
キャラクタ	音楽	買い得
3.60④	3.65③	3.10⑨
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.20⑥	3.50④	3.05⑧

○ミニ4WDを組み立ててチューンナップし、レースを勝ち抜いていく

GB スヌーピーのはじめてのおつかい

コトブキシステム	12月21日	3980円(別)
パズル	総合	20.00(7位)
キャラクタ	音楽	買い得
3.53⑥	3.47⑥	3.53④
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.07⑦	3.27⑨	3.13⑥

○矢印による方向指示やアイテムで、スヌーピーをゴールに導くパズルだ

GB スーパーブラックバス ポケット

スターフィッシュ	12月28日	4980円(別)
釣り	総合	19.11(9位)
キャラクタ	音楽	買い得
3.16⑨	3.37⑧	3.32⑥
操作性	熱中度	オリジナリティ
2.95⑨	3.32⑥	3.00⑨

○SFC『スーパーブラックバス』のGB版。手軽に遊べるサイズに

ドラゴンクエストIII

とことんやり込みゲーム評価

1つ目のお題ソフトは『ドラゴンクエストIII そして伝説へ…』。FCからSFCに生まれ変わったこの作品。グラフィックやサウンド面でのパワーアップはいうまでもない。モンスターの攻撃や雰囲気抜群のBGMに魅了された人も少なくないのでは？ 寄せられた感想では、それらに加えて「性格システム」や「すごろく場」について述べられたものが多かったぞ。

●とにかく芸が細かい！ とくに感動したのは、FCから絶妙なアレンジが加えられたBGM。それと、アイテムを鑑定したときのメッセージが男性と女性で違うところ。また、歩行速度の向上や、全体攻撃が可能な武器の存在によって、スピーディな展開が楽しめるようになったのも良い。ただ、教会でセーブできたらもっと便利だったと思う。最後に性格システムについて。性格を変えられるのはいいが、その方法が安直すぎる。冒険の途中で、イベントの選択肢などによって変化するなど、もうひと工夫してほしかった。（三重県／川西正臣）

●もう最高!! FCの『III』を何度もクリアして内容を覚えている私でも、FCのときとの違いを探したり、新要素のすごろく場などで、最近の新作ソフトより、よっぽど楽しめる。何よりグラフィックの向上、そして音楽がすばらしいっ！ オルテガのプロローグにドキドキして、性格システムにワクワクして、旅立ちのときにはジーンときて…。とにかくハマりまくっています。（神奈川県／めいたん）

○性格だけでなく、性別によって会話が変わることもあるよね（愛知県／白狐）

○性格アイテムをいやがる人はけっこう多かったようだ（大阪府／逸樹ありす）

●性格や職業によって自分なりのキャラクタを作れるのがよかった。船でいろいろな場所を発見していくのがとても楽しい。（埼玉県／C.K）

●FCと比べ、店の品ぞろえにかなり手が入っていて、とてもうれしい。小さなメダルを照れながら拾ったり、鏡の前できどったポーズをとったりと、お遊び感覚がドラクエっぽく、かわいらしい。（群馬県／しゃにむに）

●アイテムが増えたのがいい。とくに、武闘家の装備できる武具がかなり多くなったのがうれしい。（神奈川県／五十嵐仁）

●買い物のシステムや「どうぐ」などのコマンドのシステムが良くなっていて、とてもプレイしやすくなった。（福島県／千代忠）

●主人公の性格決定で正直に答えたら、自分のことをズバズバと当てられて驚きました。（千葉県／青木渉）

●オルテガのプロローグは迫力があっていい。細かい点では、アイテムを取ったときに中身のグラフィックが出るのがよかった。（埼玉県／静政行）

●主人公の性格づくりに時間をかけ、すごろく場にどっぷりつかり、本編からかなり長いあいだ遠ざかってしまった。（和歌山県／中平勝人）

●マミーのくるくるアタックが怖すぎ。（群馬県／広岡光幸）

●最高のデキだと思うが、あえていうなら、性格をAI戦闘に利用して「同じ命令でも性格によって行動が変わる」といったことがあってもよかったかなと思う。（愛知県／田中克典）

○FC『III』体験者にとっては感慨深いものがあります（徳島県／霜夜りふる）

マリオカート64

とことんやり込みゲーム評価

2つ目のお題は『マリオカート64』。『スーパーマリオカート』からさらにグラフィックのクオリティがアップし、スピード感あふれるカートレースが楽しめる。一発逆転性のあるアイテムや、練りに練られた各コースのハチャメチャぶりもパワーアップ。みんなの感想では、それらに関するものが多かったぞ。また、「友達との対戦で燃えまくり」という感想も多かった。4人対戦の興奮に酔いしれる人が続出、といった感じだ。

●キャラクタの選出が気に入っている。12人ぐらいいたら、もっと白熱したレースが楽しめそうだ。コースに関しては、無茶苦茶なものばかりで楽しい。ただ、コース数はもっとたくさんあればよかったと思う。レインボーロードは最終コースとしては簡単すぎると思った。アイテムに関しては、赤こうらは強力なので3個セットにする必要はないと思う。（愛知県／NES）

●SFCの前作よりも格段におもしろくなっている。3Dスティックでは操作しづらいかと思ったが、そうでもなかった。それと、ルイージの復活を喜ぶのは、僕だけではないだろう。（鳥取県／小山康隆）

●現実と同じくらいの広い視野でレースを楽しめるので、迫力を感じた。キャラクタにワリオが加わり、楽しくなっている。（鳥取県／森本直樹）

●はじめたとたん、感動！　とってもきれい&楽しい！　3Dスティックならではの操作性もグッド。やっぱり、みんなでワイワイやるのが一番よね。（埼玉県／マリオにチュッ！）

◎友達なら叩きのめしてもわかってくれるハズです…（北海道／竹田みもみ）

●今までのレースゲームの中で、すべてにおいて一番だと思う。N64になって美しくなったグラフィックは言うまでもないが、やっぱり、パワーアップしたアイテムがいい。トップを走っているときでも順位を大幅に落とされるので、対戦プレイのときは、ものすごく燃えます。あえて欠点を言うとしたら、うちのテレビは14型なので4人対戦の4分割画面が見づらくなる、ということぐらいだ。（神奈川県／ハニワケ原）

●3人、4人対戦が燃える！　兄弟3人でやっていますが、ゲームの下手な妹とも、アイテムのおかげで互角に勝負できるところは、すごいと思います。（長崎県／平田倫久）

●操作性の良さに驚かされた。コース数をもっと増やしてもいいと思う。（神奈川県／岸健）

●最初、心配していた4人対戦の画面も見やすく、普通にプレイできてうれしかった。（大阪府／原田妙子）

●タイムアタックは『ウェーブレース64』のように、ベストレコードとの差を出してくれた方がよかった。（千葉県／市岡雅之）

●とーっても楽しかったです。とくにキャラクタを選ぶときの、あのかわいらしい声が気に入りました。（愛知県／渡辺杏奈）

●ドリフトはできるけれど、ミニターボまでするのが少し難しいです。グラフィックやサウンドについては、とても良いです。アイテムの効果もおもしろかったです。（山口県／田浦靖之）

●ワリオがキノコを使ったときにしゃべるセリフが「嫁に行こー」と聞こえてしまう。（鹿児島県／四位純一）

●前作から、びっくりするほど改良されていて超ベリグー。前作では表現できなかったグラフィックやコースの高低差、そして何よりキャラクタがしゃべるのがいい。とくにキノピオが最高。あの声は非のうちどころがない。（愛知県／福田繁）

●コースにアップダウンがついて最高！　グラフィックや音楽も最高！　はっきり言って文句なし。値段は高かったけど、コントローラ同梱だし、このデキなら納得じゃ！（広島県／柿村元成）

●このゲームは、1人で遊ぶよりも4人対戦で遊んだほうが、何倍もおもしろかった。（静岡県／鈴木庸介）

◎逆転性のアップについては、支持者のほうが多いようす（東京都／下山瑛介）

●おもしろすぎます。好きなコースはサーキット系。とくにマリオサーキットはやりがいがあります。ミニターボの連続ができて、やっていて楽しい。ちなみに使用キャラはワリオです。（京都府／三好宏生）

◎キノピオの声は人気高し。ここにきてファン倍増か？（愛知県／げまらび）

●『スーパーマリオカート』と比べてアイテムが増えたのがよかった。赤こうらのトリプルがかなり使える。（埼玉県／赤沼和広）

●ドリフトからミニターボへの切り替えが難しかったです。（兵庫県／村田晋太郎）

●前作との違いがイマイチ感じられなかった。でも、4人対戦はやっぱり楽しいです。（茨城県／山田拓郎）

●コースが長くなって、前作よりさらに良くなった。キャラクタたちの声もいい。（三重県／西川顕文）

●ドリフトが少々難しすぎる。ほとんどできずに、すぐにコースアウトしてしまう。困ったもんでござる。（三重県／稲畑亮太）

●すんげーおもしろいっす。3Dスティックが思ったより操作しやすかったし、グラフィックがきれいっす。対戦プレイも燃え燃えっす。（大阪府／寒川浩明）

●『スーパーマリオカート』とのすごい差に驚かされました。今回はカートらしい「速さ」がよく出ていたと思います。（東京都／小林武）

●前作から新しいキャラクタやアイテムが増えて楽しいです。どのコースも長く感じられて楽しめます。3Dスティックの操作性も良く、キャラクタが思いどおりに動いてくれます。（新潟県／広田裕司）

●コンピュータキャラが、アイテムに引っかかるようになったのは進歩。前作と比べて、難易度は高くなったような気がする。（愛知県／福田睦）

みんなの意見を待ってるよ！

リーダーズランキング97では、みんなの新作ゲームの感想を募集しているぞ。次号のお題ソフトは『**実況Jリーグパーフェクトストライカー**』。官製はがきに、このゲームの感想や批評（良いところ、悪いところを具体的に）と、住所、氏名（あればペンネームも）、年齢、電話番号を明記のうえ、**〒105　東京都港区東新橋1-1-16　T-Mファミマガ64編集部　リーダーズランキング97係**まで。対象ゲームのイラストも大歓迎。もちろん、今回リーダーズランキングの対象となっている他のソフト（『ミニ四駆シャイニングスコーピオン～』など）についても、遠慮なく感想を送ってきてくれ。今回の締め切りは2月5日（必着）。また、アンケートハガキにある感想を紹介することもあるので、ペンネームを使いたい人や、載せてほしくない人は感想の横に書いておいて欲しい。応募してくれた人のなかから抽選で10名にファミマガ特製テレカをプレゼントするよ。

1週目 週間売り上げ Ranking ランキング 12/16～12/22

順位	ゲーム名	ハード	メーカー	ポイント
1	★ミニ四駆シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー!!	SFC	アスキー	265
2	マリオカート64	N64	任天堂	248
3	スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ…	SFC	エニックス	128
4	スーパードンキーコング3	SFC	任天堂	76
5	★実況Jリーグ パーフェクトストライカー	N64	コナミ	71
5	★ストリートファイター ZERO2	SFC	カプコン	71
7	ポケットモンスター	G B	任天堂	65
8	★ボンバーマンビーダマン	SFC	ハドソン	50
9	★超空間ナイター プロ野球キング	N64	イマジニア	49
10	桃太郎電鉄HAPPY	SFC	ハドソン	40
11	スーパーマリオ64	N64	任天堂	28
12	星のカービィ スーパーデラックス	SFC	任天堂	22
13	Parlor! Mini4	SFC	日本テレネット	20
14	★みどりのマキバオー	G B	トミー	15
15	ドンキーコングランド	G B	任天堂	14
16	テトリス	G B	任天堂	13
17	パネルでポン	SFC	任天堂	12
18	スーパーマリオカート	SFC	任天堂	10
18	スーパー人生ゲーム3	SFC	タカラ	10
18	スーパードンキーコング2 ディクシー&ディディー	SFC	任天堂	10

今週は年末にさしかかるということもあり、実に16本もの新作が発売。そのうちの6本がランクインした6本のうち、2本はN64ソフトの新作。初登場の順位が気になる。

今週発売の『ミニ四駆シャイニングスコーピオン』。『マリオカート64』をおさえて見事に首位を飾った

N64 新作『実況Jリーグ パーフェクトストライカー』と『超空間ナイター プロ野球キング』が、それぞれ5位と9位をマーク。また、先週初登場の『マリオカート64』は、今週も首位を逃して2位をキープしている。

SFC 『ミニ四駆シャイニングスコーピオン』が初登場で首位を獲得。同じく新作の『ストリートファイターZERO2』は5位、『ボンバーマンビーダマン』は8位をマークしている。また、『ドラクエIII』は先週からさらにポイントを半減して、3位に後退している。

G B 新作『みどりのマキバオー』が14位に登場。相変わらず強い『ポケットモンスター』は、新作の波におされながらも7位。一定量のポイントをがっちりキープしている。

2週目 週間売り上げ Ranking ランキング 12/23～12/29

順位	ゲーム名	ハード	メーカー	ポイント
1	マリオカート64	N64	任天堂	261
2	スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ…	SFC	エニックス	129
3	ミニ四駆シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー!!	SFC	アスキー	126
4	ポケットモンスター	G B	任天堂	109
5	スーパードンキーコング3	SFC	任天堂	82
6	桃太郎電鉄HAPPY	SFC	ハドソン	57
7	ストリートファイター ZERO2	SFC	カプコン	47
8	ボンバーマンビーダマン	SFC	ハドソン	42
9	実況Jリーグ パーフェクトストライカー	N64	コナミ	40
10	超空間ナイター プロ野球キング	N64	イマジニア	39
11	す～ぱ～ぷよぷよ通リミックス	SFC	コンパイル	30
12	星のカービィ スーパーデラックス	SFC	任天堂	27
13	スーパーマリオ64	N64	任天堂	27
14	Parlor! Mini4	SFC	日本テレネット	26
15	不思議のダンジョン 風来のシレンGB-月影村の怪物-	G B	チュンソフト	19
16	★名探偵コナン 地下遊園地殺人事件	G B	バンダイ	19
17	テトリス	G B	任天堂	17
17	ドンキーコングランド	G B	任天堂	17
19	スーパー人生ゲーム3	SFC	タカラ	16
20	スーパーマリオカート	SFC	任天堂	15

今週発売の新作は9本と、先週に引き続き多め。だが、ランクインしたのは1本に留まった。だが、ランキングの1位から10位までのほとんどを、昨年12月に発売されたタイトルが占める結果となった。

ついに首位の『マリオカート64』。発売以降、獲得ポイントの変動は20ポイント以内と、持続力は抜群だ

N64 『マリオカート64』が、発売後3周目でついに首位を獲得。ポイントの衰えを全く見せず、『スーパーマリオ64』に続く、息の長いタイトルになりそうだ。また、『実況Jリーグ～』と『超空間ナイター～』は、それぞれ9位と10位に踏み止まっている。

SFC 先週首位をマークした『ミニ四駆シャイニングスコーピオン～』は、ポイントを半減して3位に後退。『ドラクエIII』は、ポイントをほぼ完璧にキープして2位に浮上している。

G B 新作『名探偵コナン～』が16位をマーク。そのほか『風来のシレンGB』が、15位に再びランクインを果たした。GB勢で唯一、上位でがんばっているのは、やはり『ポケモン』。先週から44ポイントもアップしている。

※データ提供店：株式会社あくと内ファミコンランド中部本部、他。実際の売り上げ本数によっては、同ポイントでも順位に差がつく場合があります。また、★印はその週発売のソフトです。

3週目 週間売り上げ 12/30〜1/5

順位	ゲーム名	ハード	メーカー	ポイント
1	マリオカート64	N64	任天堂	237
2	スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ…	SFC	エニックス	135
3	ミニ四駆シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー!!	SFC	アスキー	127
4	ポケットモンスター	G B	任天堂	124
5	スーパードンキーコング3	SFC	任天堂	96
6	桃太郎電鉄HAPPY	SFC	ハドソン	70
7	す〜ぱ〜ぷよぷよ通リミックス	SFC	コンパイル	67
8	ストリートファイターZERO2	SFC	カプコン	52
9	超空間ナイター プロ野球キング	N64	イマジニア	51
10	実況Jリーグ パーフェクトストライカー	N64	コナミ	50
11	ボンバーマンビーダマン	SFC	ハドソン	49
12	スーパーマリオ64	N64	任天堂	44
13	ぽけっとぷよぷよ通	G B	コンパイル	43
14	スーパー人生ゲーム3	SFC	タカラ	38
15	不思議のダンジョン 風来のシレンGB-月影村の怪物-	G B	チュンソフト	33
16	Parlor! Mini4	SFC	日本テレネット	31
17	スーパーボンバーマン4	SFC	ハドソン	30
18	星のカービィ スーパーデラックス	SFC	任天堂	28
19	テトリス	G B	任天堂	27
20	ミニ4ボーイ	G B	Jウイング	25

今週9位の『超空間ナイター　プロ野球キング』。N64の新作として、まだまだランキングにいてほしい

今週発売の新作はなし。従って先週までの人気タイトルが、ランキングの顔ぶれとなっている。とくに、6位までは先週とまったく同じ。ポイントは、お年玉の放出によって、全体的に高めだ。

Ranking ランキング

N64 『マリオカート64』が先週に引き続き、首位を獲得。お年玉を利用して、N64本体と合わせて購入した人も多いようだ。そのほかでは『超空間ナイター〜』と『実況Jリーグ〜』が9位と10位をマーク。先週と順位は入れ代わったが、両者とも健闘している。

SFC 『ドラクエIII』が2位、『ミニ四駆シャイニングスコーピオン』が3位をキープ。そのほか『スーパードンキーコング3』と『桃太郎電鉄HAPPY』も、それぞれポイントを維持しながら、5位と6位をキープしている。

G B 『ポケモン』が押しも押されず4位をキープ。そのほかでは、発売された週にはランクインしなかった『ぽけっとぷよぷよ通』が、じりじりと13位に上がってきている。

4週目 週間売り上げ 1/6〜1/12

順位	ゲーム名	ハード	メーカー	ポイント
1	マリオカート64	N64	任天堂	71
2	スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ…	SFC	エニックス	68
3	ミニ四駆シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー!!	SFC	アスキー	45
4	ポケットモンスター	G B	任天堂	38
5	スーパードンキーコング3	SFC	任天堂	35
6	す〜ぱ〜ぷよぷよ通リミックス	SFC	コンパイル	31
7	実況Jリーグ パーフェクトストライカー	N64	コナミ	23
8	ストリートファイターZERO2	SFC	カプコン	21
9	ぽけっとぷよぷよ通	G B	コンパイル	20
10	不思議のダンジョン 風来のシレンGB-月影村の怪物-	G B	チュンソフト	19
11	桃太郎電鉄HAPPY	SFC	ハドソン	18
12	ボンバーマンビーダマン	SFC	ハドソン	15
13	スーパーマリオ64	N64	任天堂	14
14	超空間ナイター プロ野球キング	N64	イマジニア	14
15	Parlor! Mini4	SFC	日本テレネット	12
16	テトリス	G B	任天堂	11
16	ミニ4ボーイ	G B	Jウイング	11
18	ピクロス2	G B	任天堂	11
18	名探偵コナン 地下遊園地殺人事件	G B	バンダイ	11
20	ドンキーコングランド	G B	任天堂	10

順位的には先週から3ランクアップの『実況Jリーグ　パーフェクトストライカー』。次週以降の点数は？

先週と同じく新作の発売はなし。今週はランキングの上位5位までが、先週と同じ結果となっている。正月も終わりということで、ポイントは一気に年末前に逆戻り。全体的に大幅にダウンしている。

Ranking ランキング

N64 ポイントを先週の3分の2以上減らしたものの、『マリオカート64』が首位を死守。『実況Jリーグ〜』はポイントを減らしながらも、順位は7位にアップ。一方『超空間ナイター〜』は14位まで後退している。

SFC 先週から『ドラクエIII』は半分、『ミニ四駆シャイニングスコーピオン』は約3分の2、ポイントを減らしたが、順位は先週と変わらず。先週5位の『スーパードンキーコング3』も同順位に踏みとどまったが、『桃太郎電鉄HAPPY』は11位に後退している。

G B 『ポケモン』はポイントを著しく落としながらも、先週と変わらず4位。そのほかでは、『ぽけっとぷよぷよ通』と『風来のシレンGB』が、それぞれ9位と10位に浮上している。

キミの意見を聞かせて欲しい！

ファミマガ64 読者プレゼント

PRESENT FOR READERS

計60本

今号のプレゼント　各10名　（ゲーム名の後の数字は今号での紹介ページです）

①SFC：スーパーボンバーマン5……70
②SFC：糸井重里のバス釣りNo.1……74
③SFC：ガンプル……82
④SFC：ミランドラ……84
⑤SFC：ピキーニャ……88
⑥G　B：ゲームボーイギャラリー……54

応募のきまり

67ページのハガキに右の表のプレゼントで欲しいものの番号（①～⑥）とアンケートの答えを記入して50円切手を貼り、ポストまで。締め切りは2月13日必着、発表は3月21日発売のNo.7です。

アンケート

1 あなたの学校（職業）を、番号で書いてください。
①小学校
②中学校
③高等学校
④大学
⑤専門学校
⑥社会人
⑦その他

2 あなたの学年は何ですか。中学2年生でしたら2と、高校3年生でしたら3と記入してください。（学生以外なら0と記入してください。）

3 あなたの年齢を書いてください。

4 あなたの性別を番号で書いてください。
①男
②女

5 本誌以外によく読む雑誌を表3から3つ選び、番号を書いてください。

6 あなたが持っているゲーム機、パソコンを表4から選び、番号を書いてください。

7 あなたが、これから買いたいと思っているゲーム機、パソコンを表4から選び、番号を書いてください。

8 あなたが、今後買いたいと思っているゲームを、表1から3つ選んで番号を記入してください。

9 今号の記事でおもしろかったものを、表2から3つ選んで、おもしろかった順に番号を書いてください。

10 今号の記事でつまらなかったものを、表2から3つ選んで、つまらなかった順に番号を記入してください。

11 今後、本誌で特集してほしいゲームを、表1から3つ選んで、番号を書いてください。

12 今後、本誌で攻略してほしいゲームを、表1から3つ選び、番号を書いてください。

13 あなたが1年間に買う新作ゲームソフトの本数を選び、番号を書いてください。（機種は問いません。）
①1～5本
②6～10本
③11～20本
④21～29本
⑤30本以上
⑥ほとんど買わない

14 今後、本誌でもっと増やして欲しいと思う記事を次から選び、番号を書いてください。
01スーパーファミコンの記事
02ファミコンの記事
03ゲームボーイの記事
04バーチャルボーイの記事
05ニンテンドウ64の記事
06セント・ギガ関連の記事
07超ウルトラ技
08マンガ
09読者投稿のページ
10超新作ゲーム先取りのような最新情報先取りの記事
11読み物
12攻略大全のような、まとまった付録での攻略
13サターンやプレイステーションなど、他のハードのゲームの情報記事
14ゲームセンター（業務用）のゲームの情報記事
15その他

15 今後、本誌で減らして欲しいと思う記事を**14**の項目から選んで、番号を書いてください。

16 ニンテンドウ64本体についてあてはまるものを次の項目のなかから選び、番号を書いてください。
①買おうと思っている。
②しばらく様子を見てから買うかどうか決める。
③買いたいと思わない。
④すでに持っている。

17 N64ディスクドライブについて、あてはまるものを**16**の項目から選んで、番号を書いてください。

18 N64振動パックについて、あてはまるものを**16**の項目から選んで、番号を書いてください。

19 ハガキの表の表にあるゲームで実際に遊んだことのあるものを右の6項目について評価してください。採点方法は、
(5)良い
(4)やや良い
(3)普通
(2)やや悪い
(1)悪い
の5段階です。

- ●キャラクタ　キャラクタの動きや可愛らしさ、設定の面白さなどをチェック。
- ●操作性　ゲームのキャラは動かしやすいかという操作感をチェック。
- ●音楽・効果音　BGM、効果音がゲームに合っているかどうかチェック。
- ●熱中度　ゲームにどのくらいのめり込めたか、その度合いをチェック。
- ●お買い得度　ゲームの値段と内容が釣り合っているかをチェック。
- ●オリジナリティ　斬新なアイデアやシステムがあるかどうかをチェック。

●ハガキのマス内はすべて1、2、3、…というように、算用数字で書いてください。
●1つのマスには数字は1つのみ書いてください。2ケタの数字は2つ、4ケタの数字は4つのマスを使用して書いてください。

記入方法

アンケートハガキは**19**の新作通信簿を除き、コンピュータで読み取りますので、次の点に注意して書いてください。

●数字はマスからはみ出さないように書いてください。
●数字の1は、7と間違えないように上をハネないように、4は9と間違えないように4の上をくっつけずに記入してください。（記入例を参照。）
●筆記用具はHB以上の鉛筆かシャープペン、黒のボールペンかサインペンにして、色鉛筆やボールペンの赤、緑などは使わないでください。
●表1から表4にある01や0001などの数字は、頭の0も必ず記入してください。

記入例

×悪い例

1	4		18

○良い例

1	4	1	8

ファミマガ64 No.12プレゼント当選者発表

●ニチブツコレクション1
埼玉／池田陽一　千葉／鈴木亮仁　東京／佐藤一仁　神奈川／河野陽介　富山／南部博文　石川／西田保昭　愛知／伊藤貴光　兵庫／大江雅義　鳥取／古田誠　山口／古屋敬子

●Parlor！Mini4
岩手／佐々木良泰　宮城／佐藤力　東京／船生友強　神奈川／工藤健未　新潟／平沢尚也　岐阜／江崎早由里　滋賀／古川貴清　兵庫／坂本貴昌　愛媛／吉田祐一　大分／宮内裕太

●ドラゴンクエストIII
北海道／川口翼　岩手／長沢昭子　秋田／加納辰徳　千葉／伊藤勝　岐阜／三宅達也　愛知／長谷川正義　奈良／松浦照幸　岡山／槌田秀典　山口／栄総一郎　福岡／大石雅隆

●桃太郎電鉄HAPPY
千葉／西田翔　東京／宮崎容子　神奈川／向後貴義　静岡／鈴木博之　愛知／南部彩　京都／大野木真矢　山口／大下修平　香川／浜坂征志　福岡／副島憲悟　熊本／中村陽一

●ナムコギャラリーVOL.2
宮城／千葉芳幸　福島／吉田正　埼玉／星野真宏　千葉／山本法昭　新潟／後藤桃代　福井／加藤雅史　愛知／鈴木和季　大阪／笠井和英　兵庫／山森清志　福岡／田部大輔

●桃太郎コレクション2
群馬／小柏佑太　千葉／菅原陽　東京／小日向真　新潟／志賀誠太　愛知／横井義弘　滋賀／苗村英継　京都／橋本光治　山口／河島健治　愛媛／山田義政　熊本／西岡寛行

（敬称略）

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

ファミマガ64 読者プレゼント

表1　ゲーム名

①ニンテンドウ64

No.	ゲーム名
0001	雷のごとく ～超高速囲碁～
0002	ウルトラドンキーコング(仮称)
0003	栄光のセントアンドリュース
0004	エフゼロ64(仮称)
0005	カービィのエアライド(仮称)
0006	カメレオン・ツイスト
0007	がんばれゴエモン5 ～ネオ桃山幕府のおどり～
0008	キャバリーバトル3000
0009	金田一少年の事件簿(仮称)
0010	Cu-On-Pa
0011	クライマー(仮称)
0012	クリエイター(仮称)
0013	ゴールデンアイ007
0014	ゴルフ(仮称)
0015	サッカー64(仮称)
0016	Jリーグダイナマイトサッカー64
0017	JリーグLIVE64
0018	実況ゴルフトーナメント'97(仮称)
0019	実況Jリーグ　パーフェクトストライカー
0020	実況パワフルプロ野球4
0021	シムシティ2000(仮称)
0022	ジャングル大帝(仮称)
0023	新日本プロレス　闘魂炎導 ～Brave Spirits～
0024	スーパーマリオRPG2(仮称)
0025	スーパーロボットスピリッツ
0026	スター・ウォーズ ～シャドウズ・オブ・ジ・エンパイア～
0027	スターフォックス64
0028	3D格闘(仮称)
0029	SONIC WINGS ASSAULT
0030	超空間ナイター　プロ野球キング
0031	超時空要塞マクロス　Another Dimension(仮称)
0032	デュアルヒーローズ
0033	テュロック
0034	ドラえもん　のび太と3つの精霊石
0035	バギーブギー(仮称)
0036	パワーリーグ64(仮称)
0037	ヒューマングランプリ ザ・ニュージェネレーション
0038	ブラストドーザー
0039	ブレードアンドバレル
0040	プロ麻雀　極64
0041	ヘクセン
0042	ボディハーベスト(仮称)
0043	本格4人打ち　The麻雀64(仮称)
0044	ボンバーマン64(仮称)
0045	麻雀(仮称)
0046	麻雀MASTER
0047	麻雀64
0048	魔法聖紀　エルテイル(仮称)
0049	マリオカート64
0050	マルチレーシング　チャンピオンシップ
0051	ミッション・インポッシブル
0052	森田将棋64
0053	ゆけゆけ!!　トラブルメーカーズ
0054	ヨッシーアイランド64
0055	リーズン(仮称)
0056	レブ・リミット
0057	64大相撲(仮称)
0058	ワイルド　チョッパーズ
0059	ワンダープロジェクトJ2 コルロの森のジョゼット
0060	(64DD)ゼルダの伝説64(仮称)
0061	(64DD)MOTHER3(仮称)

②スーパーファミコン

No.	ゲーム名
1001	ああっ女神さまっ(仮称)
1002	あかずの間
1003	アニマニアクス
1004	アルカノイド -Doh It Again-
1005	糸井重里のバス釣りNo.1
1006	ガンプル
1007	クーリースカンク
1008	Cu-On-Pa SFC
1009	G・O・D ～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ～
1010	実況パワフルプロ野球3　'97春
1011	実戦パチスロ必勝法!TWIN
1012	スーパーダブル役満II
1013	スーパードンキーコング3 謎のクレミス島
1014	スーパーファミコン ドラゴンクエストIII　そして伝説へ…
1015	スーパーボンバーマン5
1016	すごろく銀河戦記
1017	ストリートファイターZERO2
1018	ソリッドランナー
1019	ダークロウ
1020	同級生2
1021	ドナルドダックのマウイマラード
1022	ドランゴンナイト4
1023	西陣パチンコ3
1024	ニチブツコレクション2
1025	忍たま乱太郎3
1026	Parlor!Mini5
1027	パチスロ完全攻略 ～ユニバーサル新台入荷Vol.1～
1028	ピキーニャ!
1029	ピノキオ
1030	ファイティングアイスホッケー
1031	BUSHI　青龍伝 ～二人の勇者～
1032	ふね太郎
1033	プロ麻雀　兵(つわもの)
1034	プロ野球スター
1035	プロ野球　熱闘ぱずるスタジアム
1036	ボンバーマンビーダマン
1037	マジックボール
1038	ミニ四駆　シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー!!
1039	ミランドラ
1040	桃太郎電鉄HAPPY
1041	リングにかけろ

③ゲームボーイ

No.	ゲーム名
2001	13色対応　カービィのきらきらきっず
2002	13色対応　クレヨンしんちゃん オラのごきげんコレクション
2003	13色対応　ゲームボーイギャラリー (ゲーム&ウォッチコレクション)
2004	13色対応　ゲゲゲの鬼太郎 妖怪創造主現る!
2005	合格ボーイシリーズ① 英単語ターゲット1900
2006	合格ボーイシリーズ① 英単語ターゲット1900 スペシャルエディション
2007	合格ボーイシリーズ② 日本史ターゲット201
2008	合格ボーイシリーズ② 日本史ターゲット201 スペシャルエディション
2009	13色対応　シェラザード伝説(仮称)
2010	13色対応　スーパーチャイニーズ ファイターGB
2011	13色対応　スーパーブラックバス ポケット
2012	ズープ
2013	13色対応　スヌーピーの はじめてのおつかい
2014	タイトーバラエティーパック
2015	チャルボ55
2016	13色対応　テトリス　プラス
2017	13色対応　ナムコギャラリーVOL.2
2018	パチ夫くんゲームギャラリー
2019	13色対応　不思議のダンジョン 風来のシレンGB -月影村の怪物-
2020	13色対応　ぽけっとぷよぷよ通
2021	13色対応　ポケットモンスター2　金
2022	13色対応　ポケットモンスター2　銀
2023	13色対応　ボンバーマンGB3
2024	13色対応　麻雀伝説(仮称)
2025	13色対応　みどりのマキバオー
2026	13色対応　ミニ四駆GB Let's&Go!!
2027	13色対応　ミニ4ボーイ
2028	13色対応　名探偵コナン 地下遊園地殺人事件
2029	13色対応　桃太郎コレクション2

④バーチャルボーイ

No.	ゲーム名
3001	Out of the Deathmount(仮称)
3002	新日本プロレスリング　激闘伝説
3003	スターシード
3004	バーチャルブロック
3005	プロテウスゾーン

表2　今号の記事

No.	記事
01	MOTHER3(仮称)
02	ゼルダの伝説64(仮称)
03	スターフォックス64
04	任天堂新作アラカルト
05	実況パワフルプロ野球4
06	がんばれゴエモン5 ～ネオ桃山幕府のおどり～
07	新日本プロレス　闘魂炎導 ～Brave Spirits～
08	サッカー64(仮称)
09	ヒューマングランプリ　ザ・ニュージェネレーション
10	マルチレーシング　チャンピオンシップ
11	ドラえもん　のび太と3つの精霊石
12	テュロック
13	USAホットライン
14	ファミマガジャーナルR
15	ゲームボーイギャラリー
16	名探偵コナン　地下遊園地殺人事件
17	カービィのきらきらきっず
18	ファミマガ64　ランキングBOX
19	スーパーボンバーマン5
20	糸井重里のバス釣りNo.1
21	ミニ四駆GB　Let's&Go!!
22	ガンプル
23	ミランドラ
24	プロ野球スター
25	ピキーニャ!
26	ズープ
27	マリオカート64　ハイパフォーマンステクニック
28	超ウルトラ技
29	サテラビューステーション
30	RGB MANIAC
31	超新ロックオン
32	新作ゲームカレンダー

表3　雑誌名

No.	雑誌名
01	ファミマガWeekly
02	週刊ファミ通
03	ゲームウォーカー
04	じゅげむ
05	Vジャンプ
06	勝ゲーム少年
07	ゲーメストEX
08	月刊ファミ通Bros.
09	覇王マガジン
10	64(ロクヨン)
11	電撃NINTENDO64
12	The 64 DREAM
13	PlayStation Magazine
14	ファミ通PS
15	電撃PlayStation
16	HYPERプレイステーション
17	THE PLAY STATION
18	SATURN FAN
19	セガサターンマガジン
20	LOGIN
21	マイコンBASICマガジン
22	コンプティーク
23	電撃王
24	ゲーメスト
25	Virtual IDOL
26	電撃G'sエンジン
27	コミックボンボン
28	コロコロコミック
29	少年ガンガン
30	週刊少年サンデー
31	週刊少年ジャンプ
32	週刊少年チャンピオン
33	週刊少年マガジン
34	その他

表4　機種名

No.	機種名
01	ファミコン/ツインファミコン/ディスクシステム
02	スーパーファミコン
03	ゲームボーイ/スーパーゲームボーイ/ゲームボーイポケット
04	バーチャルボーイ
05	ニンテンドウ64
06	PCエンジンシリーズ
07	PC-FX
08	メガドライブシリーズ
09	スーパー32X
10	セガサターン/Vサターン/ハイサターン
11	ゲームギア/キッズギア
12	プレイステーション
13	3DO
14	NEO・GEO/NEO・GEO CD/NEO・GEO CDZ
15	MSXシリーズ
16	PC9801/9821シリーズ
17	DOS/V
18	マッキントッシュ
19	ピピンアットマーク
20	その他
21	何も持っていない
22	特に買いたくない

プレイヤーの心強い味方のルーイが7種類にパワーアップしたぞ!!

SUPER BOMBERMAN 5
スーパー ボンバーマン

いよいよファン待望のシリーズ最新作が登場するぞ！ ノーマルゲームとバトルゲームの2種類のモードの説明を前作を交えて紹介していこう！

ハドソン
2月28日発売予定
6980円

SFC アクション 16M
バックアップ(最大3)
最大5人同時プレイ可
マルチプレイヤー5対応

新しい要素がプラスされてゲームの幅が広がった!!

待望のボンバーマンシリーズ最新作がSFCで発売されるぞ！このソフトは「ノーマルゲーム」と「バトルゲーム」の2種類がある。前作に手を加えたり、新たなモードを追加したりと、従来のおもしろさに磨きがかかっている。「ノーマルゲーム」は、ストーリー仕立てで敵を倒していく。「バトルゲーム」では最大5人までの対戦が可能だ。さらに、プレイヤーはアイテム、キャラなどを自由に設定してオリジナルのものを制作することができるのだ。

普通に対戦プレイを楽しむほかにタッグを組んで協力しあって戦うことも可能

異次元から現れた帝王「テロリン」を倒すために、ひたすら戦い続けるのだ！

達成率認定システムでプレイヤーを評価

『スーパーボンバーマン5』から登場した画期的な新システムとしてノーマルゲームの「達成率認定システム」がある。これは、全部で100あるステージの進行状況に応じてプレイヤーを評価するというシステムだ。評価は33のランクに細かく分けられ、認定を受けるときには、そのランクに応じたコメントを見ることもできる。

かみさまボンバーを目指そうぜ!!

ムッカ〜ッ！ 今に見てろよ

認定状
あなたの面クリア達成率は
004％です よって
ださださボンバー
として認定します
ボンバーマン一同

こんなボンミスをしているようでは、いつまでたっても先に進むことはできないなぁ〜

ルートが分岐してエンディングが変化

ノーマルゲームは、スタートから最後の敵までの道のりが何本にも枝分かれしている。だから、プレイヤーはいずれかのルートを選択してゲームを進めていく必要がある。ただし、ルートによってはバッドエンディングで終わる例もあるので要注意だ。

選んだルートがエンディングに影響

進み方によってはバッドエンディングもある

黄色はクリアしていないステージ、紫色はクリアしたステージへと続く

シリーズを通してのルールにも工夫点が盛り込まれている

『1〜4』のボンバーマンシリーズにあった人気のシステムも未だ健在だ。しかし、そのままと言うわけではなく、バトルゲームの「スーパードッジシステム」、「ランダムサドンデスモード」などゲーム性を高めるためにリニューアルされたものが目を引く。また『3』に登場した乗り物の「ルーイ」が復活し、その種類や能力もパワーアップしている。そのほかにも、随所に工夫点が加えられた今回の作品で、より白熱した対戦が展開されることは間違いナシだぞ。

スーパードッジシステムの登場

対戦中にみそボン（一度死んだボンバーマン）になったプレイヤーは、ゲーム画面の外から画面内にドッジボールの要領で爆弾を投げつけることができる。この攻撃で、ライバルを倒すことができれば入れ代わることができるぞ。

ライバルを倒して復活だ！

爆弾を投げつけて、再起をかけろ！

ランダムサドンデスモードに変更

バトルゲームでプレイ中に制限時間が近づいてくるとフィールドを制限するブロックが落下してくる。ブロックが落下してくる方向がランダムになったことでプレイヤーは、より複雑な判断をしなければならなくなった。

ランダムに壁が迫ってくる

フィールドが狭くなってきて身動きが取れなくなるぞ

手加減や遠慮をしてチンタラと戦っていると…

乗り物のルーイが7種類になった

今回から、乗り物の「ルーイ」が復活した。種類が増え、能力の幅も広がったルーイは、今まで以上にプレイヤーの心強い味方だ。

ぴょん、ぴょんと跳ねながら移動できるのはハネルーイだけなのだ

ジャ〜〜ンプ!

7種類のルーイ

- ●ケルーイ 設置した爆弾をキックで遠くに移動させることができる
- ●ギャルルーイ ソフトブロックをキックできる。唯一、女の子のルーイだ
- ●ハネルーイ ホッピングマシーンに乗っていて、ブロックを一つ分、飛び越せる
- ●マジカルーイ 持っているすべての爆弾をズラっと一度に設置することができる
- ●マルーイ 丸い体を利用して転がりながら素早く移動することができる
- ●ナグルーイ 対戦相手を殴ることで動きを少しの間だけ封じることが可能
- ●ワルーイ 敵が乗るルーイ。残念ながら、プレイヤーが乗ることはできない

2種類のパワーアップアイテムが追加

使用できるアイテムは、従来のものに加えて「地雷ボム」と「追跡ボム」の2種類が追加された。だから、攻撃方法もさまざまだ。

慎重に行動しよう

地雷ボムは踏んだら爆発する

使用できるパワーアップアイテム

- **ボムアップ** 設置できる爆弾の数が1つアップする
- **ファイアー** 設置した爆弾のパワーが1段階アップする
- **スピードアップ** 移動できるスピードが1段階上がる
- **ボムキック** 置いた爆弾を蹴ることができるアイテム
- **パンチ** Yボタンで爆弾を弾き飛ばすことができる
- **パワーグローブ** 設置した爆弾を持ち上げて投げることが可能
- **貫通ボム** 爆風が貫通してソフトブロックを破壊できる
- **リモコン** 好きな時に爆発させることができる爆弾
- **地雷ボム** 設置後に消え、踏んでしまうと爆発する
- **追跡ボム** 敵を追いかけて3秒後に爆発する爆弾
- **フルファイアー** 一気に爆弾の火力が最大になるアイテム
- **ゲタ** 移動できるスピードが1段階ダウンする
- **ブロック通過** ソフトブロックを通り抜けて移動できる
- **ボム通過** 設置した爆弾をすり抜けることができる
- **無敵スーツ** 16秒間無敵になることができるスーツ
- **ハート** 1回のミスを防ぐことができるアイテム
- **1UP** ボンバーマンの命が1つ増えるアイテム
- **タイマー** アイテムを取得後16秒間だけ時間が停止する
- **ドクロ** 病気になるが他のキャラにつけることが可能
- **タマゴ** 6種類のルーイがランダムで出現する

ワープホールで敵ボスまでのルートが分岐するノーマルゲーム

このゲームは、ステージにいるすべての敵を倒せばクリアできる。最終ボスの帝王「テロリン」までのルートはクリア後に現れるいくつかのワープホールをプレイヤー自身が選択して進んでいく。

ボンバー刑務所から脱獄した凶悪ボンバーマンたちと帝王テロリンが空中におぼろげではあるが、姿を見せた

画面にいるすべての敵を倒した時点で、ステージをクリアしたことになる

ワープホールの出現

そのあと、いくつかのワープホールが出てくる

5つのゾーンに分かれた世界

ステージは全部で100あり5つのゾーンから構成されている。しかし、すべてのステージをクリアする必要はない。プレイヤーが選択したルートによってボスキャラまでのステージの数は異なる。

全ステージは100もあるのだ

まだまだ先は長いが、頑張るのだ

一度クリアしたステージは、何度でもプレイすることができるぞ

ゾーン1

比較的ラクにステージをクリアできるが、中ボスの「ボンバーワン」が地雷ボムを使用してくる。

頭にプロペラのようなものがついているのが敵キャラで、あと3匹倒せばクリアできる

回りながら移動するこの敵キャラはソフトブロックをすり抜けて移動してくるので注意が必要だ

ゾーン2

バネの床をタイミングをはかって移動したり、煮えたぎる溶鉱炉のあるステージなどがある。

汗っかきには、たまらんステージだ

ゾーン3

渦が巻いているステージや流砂のあるステージなどがある。いずれのステージでも流れの方向を確認して行動する必要がある。

青いロボットのような敵は、1度攻撃しただけでは倒すことができないぞ！

ゾーン4

原始時代にタイムスリップしたようなステージや、トロッコに乗って移動できるステージなどがあって、変化に富んでいる。

爆弾をアイテムに変えてくれる敵？

画面右下の建物から尽きることなく敵キャラが出現してくる。あの建物を壊す必要があるのかな？

ゾーン5

このゾーンは、他の4つのゾーンがシリーズの流れをくんで制作されているのに対して『5』オリジナルのステージとして制作されている。磁石のせいで爆弾が移動してしまうステージやかわいい人形が敵として登場するステージなどユニークなステージが目立つ。

左右の画面がどうやら磁石になっていて、爆弾を吸い寄せてしまうことがあるらしい

爆破するのが惜しいくらいのステージだわ♡

どんなエンディングが待っているのかドキドキする

最終決戦までもうすぐ

最大5人のプレイヤー同士の対戦が可能なバトルゲーム

このゲームは、3つのモードで最大5人までの対戦が楽しめる。キャラは、全9種類あるボンバーマンの中から自由に選択できる。また、対戦で勝ち残ればアイテムの入手ができるミニゲームに挑戦できる。さらに獲得したアイテムは次のバトルに持ち越すことができる。そのほか、プレイヤーの好みに合わせてボンバーマンやステージが作れるぞ。

すばやくアイテムを取っていくのだ

戦闘に入る前に、まずは対戦する相手を9人の中からセレクトしようぜ！

勝ち残ればミニゲームができる

対戦で優勝したプレイヤーは、ミニゲームに挑戦することができる。このゲームは爆弾を投げてボウリングと同じ要領でピンを倒すというもの。倒したピンの数に応じてアイテムがもらえるので、パワーアップできるチャンスなのだ。

優勝すると…

強敵たちを押さえて、ついに頂点に立てたぞ！

勝者だけがプレイすることを許される

10種類のステージで勝敗を決める

対戦相手との熱いバトルが繰り広げられるステージは全部で10種類用意されている。素早く移動できたり、床面がスライドするなど、ステージによってその仕組みはさまざまだが、プレイヤーは自由に選択がすることができる。

10種類のステージ

すばやくはしるぜ
全キャラの移動スピードが最速なので、行き過ぎに注意が必要だ

ライトが2つ
真っ暗な場所で2つのスポットライトだけを頼りに戦わなければならない

やねでかくれんぼ
画面の所々が見えないので、どこに誰がいるかが分かりづらいステージ

べるこんだい
ベルトコンベアのあるステージ。爆弾を置くと移動するので注意が必要だ

いつもの
トラップが一切ないのでプレイヤーの真の実力が問われるステージなのだ

おどれファイアー
全キャラの爆弾の火力のパワーが最大でスタートする迫力のステージ

つうこうどめ
上下左右に移動するブロックがあるステージで爆弾も磁力で移動する

トロッコにのろう
画面中央のトロッコに乗って線路の上を移動することができるステージ

まがるぜゴー
設置した爆弾をキックした時に方向が変化してしまうステージだ

ゆきだこおりだ！
床の氷が壊れるのと、雪だるまにつぶされないように注意する必要がある

たくさんの雪だるまがいて、寒そうなステージ。だが、オレたちのバトルは熱いぜ！

自分好みのボンバーマンが作れる

「コンフィングバトルモード」ではオリジナルのボンバーマンを作ることができる。9種類、6色の中でボディを組み合わせ、さらに能力を設定するモードだ。

こんなんできましたケド…

ついに最強キャラ（自称）の完成だ！

アイテム配置が変えられる

「マニアックモード」は自分だけのステージを自由に作ることができる。1つのステージに出せるアイテムを15種類の中から選び、その個数も決められるモードだ。

限られたポイントの中で、効率よく15種類のアイテムを振り分けた方が得だぞ

完成間近のサンプルROMでシステムを徹底分析！

糸井重里のバス釣りNo.1™

糸井重里監修による本格派バス釣りゲーム『～バス釣りNo.1』。今回はそのシステムの詳細を一挙に公開していくぞ！

パッケージのムードはこんな感じだけど本格的なんだ

This is Real!

わたしバスプロになろうかな…

バス釣りしたことないけどこれならおもしろい

水鳥を大切にしよう

釣り歴30年のわしでもこれならまんぞく

ゴミは持ち帰ろうね

サテラビューがあるともっと楽しくなりますね

任天堂
2月21日発売予定
7800円

SFC	釣り 32M
バックアップ(最大3)	

バスのいる場所を季節、バスの習性、時間、天候などから考えて推理したり、バスに合わせて数種類の中からタックル（釣り道具）を選んだりすることができる本格派バス釣りゲーム。アドバイス機能が充実しているので、釣りを知らない人でも十分に楽しめるぞ。

↑みんなにバス釣りを楽しんでもらいたいという糸井重里氏の思いが込められている釣りゲームだ

サテラビューがあれば糸井氏本人と勝負！

セント・ギガ衛星データ放送「スーパーファミコンアワー」で、全国のバサーが一斉に参加できる「サテラビューカップ・バストーナメント」のオンエアが予定されている。そのトーナメントに、なんと糸井氏本人やバスプロたちが参加するのだ。このソフトとサテラビューがあれば、キミも参加できるぞ。

↑番組の放送は4～5月頃の予定になっている

Largemouth Bass
Bass Angler Club
40センチ級 ラージマウスバス

↑ゲームの舞台は架空の湖、赤星湖。そこで大物のゲットを目指してキャスティングする

本モノの迫力！

↑ラインやロッドの動きをダイナミックに表現している。迫力満点だ

↑お助け機能が充実しているので、釣りを知らない人でも十分に楽しめる

バスを釣ってポイントとスタンプを集める

プレイヤーはまず、ゲームの舞台となる赤星湖の「BAC」(バスアングラーズクラブ)に入会して、「BACカード」と呼ばれるメンバーズカードを手にすることになる。そのカードには、バスを釣ると得られるポイントや、トーナメントで上位入賞を果たすと押してもらえるスタンプの個数などが表示されるようになっている。

BACカード

ポイントとスタンプがこのカードに記録される

まずはBACの会員になることからスタート。入会すれば自由に赤星湖で釣りが楽しめるのだ

お金のかわりになるフィッシュポイント

バスを釣ると得られるポイントはFP(フィッシュポイント)と呼ばれ、バスの重さがそのままグラム単位で換算される。そのポイントは、店でタックルを買うとき必要になる。つまりお金のかわりになるという訳だ。ゲーム開始時は性能の低いタックルしか持っていないので、まずはFPを溜めて性能の良いタックルを購入しよう。

釣り上げた魚がブルーギルといった外道の場合は、少ししかポイントにならない

グラム単位で換算

フィッシュポイントに2298ポイントが加算される。バスを釣るたびにどんどん加算されるぞ

たとえばこのようにバスを釣り上げたとする。このバスの重さは2298グラムなので…

タックルを購入!

ボートを借りるのにもポイントが必要

性能のいい高価なタックルを買おう。ちなみにルアーは100～1500ポイント、ロッドは2万～5万ポイントで販売されている

このようにフィッシュポイントが溜まったら、釣り具が売られているタックルショップへ

トーナメントで入賞した場合は、順位に応じたフィッシュポイントが入る。釣り上げたバスのフィッシュポイントは入らない

ランクアップに必要なフィッシュスタンプ

タックルがある程度充実したら、バス釣りのトーナメントに参加しよう。ただし、最初はBACの会員たちが仲間内で開いている非公認の「ショアトーナメント」にしか参加できない。そこで上位入賞を果たすと得られるFS(フィッシュスタンプ)を一定数集めないと、上のランクのトーナメントに参加することができないのだ。

スタンプを集めよう

BACカードにスタンプが溜まる。一定数溜めると参加できるトーナメントのランクが上がるぞ

トーナメントで上位入賞すると、順位に応じた数だけフィッシュスタンプがもらえるのだ

まずはトーナメントにエントリーする。最初はショアトーナメントからスタートだ

トーナメントの流れ

ショアトーナメント

BACの会員たちが仲間内で開催している小さなトーナメント。勝負の決し方として、バス1尾の重さか3尾の総重量のどちらかを選択することになる。FSを年間で10個集めると、翌年からローカルトーナメントに参加できる。

特殊なルールの下でトーナメントを開催できる。一度はチャレンジしてみたい

ローカルトーナメント

NPCがパートナーになるダブルスルールが用意されている。FSを年間で一定数集めるとプロトーナメントへ。

プロトーナメント

バスプロが参加するトーナメント。ここでFSを年間に一定数集めると、2daysトーナメントに参加できる。

2daysトーナメント

2日間にわたって行われるプロのトーナメント。このトーナメントを勝ち抜き見事に優勝するとあることが…。

?

バスとファイトを繰り広げる広大な赤星湖

BAC本部を出たプレイヤーは、まずゲームの舞台となる広大な赤星湖の周囲をマップ画面上で移動することになる。そして水際まで移動しAボタンを押すと、マップ画面から釣りを行うキャスティング画面に切り替わるのだ。なお、切り立った崖や水際まで木がせり出している場所ではキャスティングできないので注意してほしい。

赤星湖の周囲を徒歩で進んでいく。ある場所で自転車が手に入るらしいのだが…

水際でAボタンを押すと、マップ画面からキャスティング画面に切り替わる

赤星湖の施設

赤星湖の周囲には、釣りを行うのに役立つさまざまな施設が用意されている。ここからは、それらの施設を詳しく紹介していこう。

ボートハウス

湖上に出るのに必要な「手漕ぎボート」または「バスボート」を貸してくれるお店だ。それらのボートは、アシが多いところで釣りを行うのに重宝するぞ。ただし、ボートを借りるためには、FPを一定ポイント消費しなくてはならないのだ。タックルが充実してFPに余裕ができたら借りてみよう。

手漕ぎボートと、バスボートとあるけどどっちにする？

FPを大量に消費するところが痛い。トーナメント参加時にはぜひ活用したいところだが…

借りられるボート

手漕ぎボート	バスボート
Yボタン連打で前進。移動に時間はかかるがレンタル料は安い	Yボタンで前進。移動スピードは速いがレンタル料が非常に高い

赤星パーキング

プレイヤーが所有している車で、赤星湖の「サウスエリア」と「ノースエリア」を行き来することができる。また、自宅に戻って指定した日まで休むこともできる。

湖は北と南のエリアに分かれている。それぞれのエリアに駐車場があるので、車を使って行き来することができる

タックルショップ

糸井重里氏がオーナーのお店。赤星湖唯一のタックルショップなので、プレイヤーはここで買い物をするしかない。この店ではタックルの他に手漕ぎボートやデプスファインダーなども売られている。

糸井氏が店長

やあ。いらっしゃい。十字ボタンで買い物が、Bボタンで外に出られます。

なんと糸井氏がオーナーなのだ。彼はトーナメントに参加することもある

BACバスボート「イダテン」ですね？バス・アングラーならやっぱり欲しいよね。なんと4200000FPです。

バスボートも販売。これを買えばレンタルしなくて済むが…高い

BAC本部

赤星湖でのバス・フィッシングを管理している団体BACの本部。ここでローカル、プロ、2daySトーナメントのエントリーが行える。また、ゴミ拾いのキャンペーンに参加することもできる。

プレイヤーにメンバーズカードを発行してくれる本部だ。ショアランク以上のトーナメントエントリーはここで行われる

ゴミを拾うとFPが貰えるゴミ拾いキャンペーンを行っている。ゴミをたくさん拾うと、豪華な商品が当たるクジが引けるぞ

ウェイイン会場

BAC主催のトーナメントが開催されているときにのみ設営される建物。トーナメンターの釣果を計量したり、トーナメントの結果発表や表彰を行ったりする。

トーナメントの会場だ。会場が設営される場所は、行われるトーナメントの種類により決定

レストハウス

ショアトーナメントのエントリーを行ったり、赤星湖に関する情報を得たりすることができる。また、特定のレストハウスでは、バス釣りに関連したクイズが楽しめる。出題されるクイズは全部で10問。すべて正解すると、なにかいいことが起こるかもしれない…。

レストハウスにいるBACの会員たちから、バスや赤星湖などに関する情報が得られる

十字キーの上下で設定してください。9時40分まで休む よければAボタンで決定してください。

特定のレストハウスでは休息をとることができる。湖のコンディションが悪くなったときは、ここでしばらく休もう

ジョージ・ペリーが1932年にモンゴメリー・レイクでキャッチしたワールドレコードになっているバスのウェイトは？
22Lb5oz
22Lb3oz
22Lb4oz

クイズが楽しめるレストハウスもあるのだ

タックルを駆使してバスをゲット!

湖の周囲を移動してキャスティング場所を決定したら時間、天候、水際の状況などに合わせてタックルを選ぼう。タックルの選択を誤るとまったくバスが釣れないぞ。

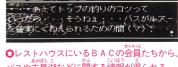
4種類のタックル

タックルにはロッド、リール、ルアー、リグの4種類がある。それらをうまく組み合わせてバスを釣るのだ。なお、ゲーム開始時はベイトロッドとベイトリールを持っていないので注意してほしい。

ロッド

ロッドと呼ばれる竿には「スピニング」と「ベイト」の2種類が用意されており、それぞれ専用のリールしかセットできないようになっている。また、それぞれ相性の良いルアーと悪いルアーがある。

スピニングロッド

Redstar・Spinning 60L

ガイドと呼ばれるラインを通す金具が下側についている。軽いルアーが向いており、スピニングリールがセット可能

ベイトロッド

Iron Horse・Bait 60L

ガイドが上側についているのが特徴。重いルアーが向いており、ベイトリールしかセットすることができない

リール

ラインを巻くリールにも「スピニング」と「ベイト」の2種類が用意されている。それぞれ専用のロッドにセットすることになる。

スピニングリール

RSS 1000

スピニングロッドにのみセットできる専用リールだ

ベイトリール

RSB LIGHT

こちらはベイトロッドにのみセットできる専用リール

ルアー

いわゆる疑似餌。硬質タイプの「ハード」と軟質タイプの「ソフト」の2種類がある。ハードはミノー、メタルジグなど全部で12種類、ソフトはストレート、リングなど全部で9種類用意されている。

ハード

小魚の形を模しているものが多い。フックがついている

ソフト

虫やエビなどの形を模しているものが多い。フックがない

リグ

ルアーのソフトベイトと組み合わせて使用する仕掛けだ。テキサス、ノーシンカー、スプリット、キャロライナ、ジグヘッドの全5種類が用意されているぞ。

ジグヘッド

ソフトベイト＋リグの組み合わせでバスを釣る。ソフトベイトをロストするとリグも失うぞ

バスの釣り方

ここからは、バスの釣り方を詳しく説明していこう。なお、このゲームにはキャストやリトリーブ、アワセなどの練習が行えるモードが用意されている。実際にキャスティングする前に、そこで何度か練習をしておくとよいだろう。

では、実際にルアーを投げてみます。

教えオタクの「アドバイス小僧」が、プレイヤーにバスの釣り方を基本から教えてくれる。初心者にはありがたいね

キャスト

まずは十字ボタンでカーソルを動かして着水位置を指定し、Aボタンでキャストしよう。このときベイトロッドを使用していると、バックラッシュ（ラインが絡まり時間が経過する）が発生することがあるので注意してほしい。

キャスティングカーソル。ルアーの着水位置を示している

Aボタンでキャスト。バックラッシュを回避するためには、着水直前にAボタンを押してサミングする必要がある

リトリーブ

次にキャストしたルアーに演出をつけるリトリーブを行う。Aボタンでリールを巻き取りながら十字ボタンでロッドを上下左右に振り、ルアーをいかにも生きているように動かすのだ。なお、ルアーの動きは画面の左上に表示される。

画面左上のサブウィンドウにルアーのアクションが表示

ルアーアクションでうまくバスを誘うのだ。使用しているルアーに適応したアクションを行わなくてはダメだぞ

アワセ

アタリが発生すると左上のサブウィンドウが振動し、SEが鳴ってラインが微妙に揺れる。そのときタイミングよくAボタンとXボタンを同時に押すと、アワセが成立してバスがルアーに食いつくのだ。このアワセが甘いとバスがフックから外れてしまうことがある。

成功すればバスがしっかり食いつく

ファイト

アワセに成功したらAボタンを押してラインを巻き取ろう。ただし、画面右端にあるパワーバーのテンションがMAXになり、しばらくそのままの状態が続くと、ラインが切れてしまう。そうなる前に素早くBボタンを押してスプールフリーにし、ラインテンションを逃すのだ。そしてバスの動きが鈍くなったら再びラインを巻こう。

パワーバー

ラインにかかっている力を示す。バーが赤くなり警告音が鳴ったら要注意だ

ラインを切られないようにうまく巻き取るのだ。ラインを切られるとルアーを失うぞ!

ランディング

バスを中央手前0.9メートル以内、深度0.1メートル以内のエリアに引き寄せると、画面右上の深度マークアイコンがランディングアイコンに切り替わる。そのアイコンが表示されている間にXボタンを連打すると、バスを取りこめるぞ。

取り込め!

このアイコンが表示されたら、素早くXボタンを連打してバスを取り込もう

形は小さいけれど、ミニ四駆がギッシリ詰まったGB版

この『ミニ四駆GB～』は昨年で260万本のヒットを記録した『ポケットモンスター』を開発プロデュースしたクリーチャーズが手掛けているんだ。ってことは、どう言うことかというと、随所に『ポケモン』級のアイデアが盛り込まれているってこと。そしてGBならではの通信ケーブルを使った遊びが可能だ、ということなんだ。

しかも、ローラーの1つからボディにいたるまで各パーツには詳細なデータがギッシリと詰まっているんだ。

この人たちも出演

模型店といえばこの人。もちろん烈や豪といったおなじみの面々が登場する

みんなのあこがれ「ミニ四ファイター」。公式レースでは必ず盛り上げてくれる

ミニ四駆三昧

町の中で情報収集やパーツ購入と大忙し

思う存分走らせることが可能なのだ

レース場も多種多様となっている

最初のマシンはこれに決定!!

プレイヤーが最初に走らせられるマシンはこの4台？　ミニ四駆ファンにはおなじみの顔、といったところ。これらはすでに市販されているものばかり。自分が持っているマシンでスタートして、自分のセッティングを試すのもいいし、入手が困難なマシンを走らせてみるのもいいかもね。ちなみにスピンコブラはリアルミニ四駆キットで入手できないので悪しからず。ちゃんとゲーム中でも実際同様に走らせることができるから安心を。

おもちゃのナガイ　10000円

トライダガーZMC	600円
スピンコブラ	600円
サイクロンマグナム	600円
ハリケーンソニック	600円

なにを　かっていくんだい？

どのマシンを買うのかは自由。やっぱハリケーンソニックかな

通信機能がもりだくさんのミニ四駆ゲーム

ミニ四駆GB Let's&Go!!

サンプルROM入手により様々な事実が判明！　自分のIDがあり、友達とパーツ交換から対戦までできちゃうんだ。

アスキー
3月発売予定
5500円

13色対応 GB　シミュレーションRPG 8M
バックアップ(最大1)
通信ケーブル対応

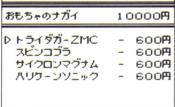
パーツのこだわり(データ)に注目 通信ケーブルで交換も可能

ゲームに出てくるパーツは全部で200以上！ すべてのパーツには解説が付いているので、ミニ四駆をしらない人でも理解しながらプレイできる。ここではミニ四駆を支えるパーツに関して説明しよう。

リアルさ命!!

ボディを始め、各パーツには重さがある。見た目よりも細かなデータがゲームを支えている

おもちゃのナガイ 9400円
ハリケーンソニック - 600円
コーナリングのきこうしブイソニックのせいのうをうけついだマシン。どんなコースにもたいおうできるしゃたいバランスは、ぱいじゅうてき。さいごにかつのは、このソニックだ！
あんまりパーツがはいらないけど、このツールボックスをあげよう

ボディにもこのような解説が付いている。ちょっとした辞典みたいなものだね

価格もそのまま

もけいてん 9400円
マンガンでんち - 100円
アルカリでんち - 200円
ミニモーター - 150円
ハイパーミニモーター - 300円
トルクチューンモーター - 350円
▷ゴムタイヤS - 100円
なにを かっていくんだい？

パーツやボディは現実の世界とほぼ一緒の値段が付けられている。高いものは高いのだ

細かなデータを持つパーツ類

各パーツは全部で8種類の項目からなるデータで構成されている。もちろんこれは画面で見ることができるもので、それ以外にも隠しデータなるものは存在するようだ。パーツは模型店やデパートのおもちゃ売り場などで買うことができる。やはりライバルたちとのレースに勝ち、資金を貯えないと購入は不可能。

膨大なデータ

スポンジタイヤS
さくしゃ：じじ
No. 195 Lv1 IDNo. 24456
かわいたレースコンディションにむいているドライタイヤだ。グリップりょくがそこそこあり、じゅうりょうがかるい。

1つ1つに解説が付いている。気になるのがプレイヤーのレベル。何を意味するのか…

Hダッシュモーター
さくしゃ：じじ
No. 157 Lv1 IDNo. 24456
しょうもうど 1
かいてんすう 63
トルク 19
はつねつど 3

1つのパーツに付き最大で9項目のデータがある。見たことがない項目もあるぞ

消耗度に注意せよ！

各パーツには消耗度というものが設定されているようだ。SFC版でお目見えしたものだが、GB版では一定の数値を超えると使用不可能になってしまうようだ。

パーツの横にある数字が消耗度を表す。数字が大きいほどダメージがあるということになる

持ち運べるぞ！

プレイヤーはパーツを持ち運ぶのにレーサーズボックス（カバンみたいなもの）を使用する。パーツとマシンを運ぶことができる便利なもの。それ以外は自宅の倉庫に保管することになる。

ボックス
×4
▷スポンジタイヤS -00
--<EMPTY>--
--<EMPTY>--
バンパー -00
ローラーL -00
ローラーL -00
どれにしますか？

ボディと、パーツ一緒に持ち運べる。救急箱みたいなものと思ってくれれば間違いはナイ

倉庫
そうこ
▷フロント
ローラー
タイヤ
サイド
ウィング
モーター
みたいパーツのしゅるいを えらんでください

買い物途中にボックスが一杯になるとここに送られるんだ

マシンを組みセッティングする

実際のミニ四駆もゲーム中のミニ四駆も組み立てなければ走らせることはできない。マシンは全部で18カ所のパーツで構成されている。これらを1つ1つ順番に組み上げていくんだ。前後はもちろん左右のローラーの大きさを変えることも可能。また、マシンを分解して使用可能なパーツだけをとって置くことも可能なのだ。

1つ1つ組み上げていく

トライダガーZMC -00 54.1g
▷<バンパー>
<タイヤまえ>
<サイド>
<タイヤうしろ>
<ウイング>

トライダガーZMC -00 70.5g
<サイド>
スポンジタイヤS -00
<ウイング>
▷<リヤー>
<モーター>

古いパーツ（消耗が激しいもの）は新しいものに代えるのがベスト

分解も可能

マシン
ハリケーンソニック -00
サイクロンマグナム -00
▷トライダガーZMC -00
パーツをすべてはずします？
よろしいですか？ ▷はい いいえ

面倒くさい時は一気にバラしてしまおう

通信ケーブルで友達とパーツ交換

ゲームのウリとして通信機能を使った遊びがある。各プレイヤーにはIDと呼ばれるものがあり、そのIDによってゲーム中に出てこないパーツが決定される。つまり、全部集めるには友達とパーツを交換しなければいけないのだ。

通信ケーブルを友達のに接続すれば、いつでも対戦プレイやパーツ交換が可能なのだ。当然ポケットGBでも可

エアロウイング
さくしゃ：アスキー
No. 016 Lv:1
このパーツとこうかんしますか？
▷はい いいえ
ハイマウント
さくしゃ：アスキー
No. 020 Lv:1

友達とパーツの交換をするとパーツに何か変化が起こることもあるようだ。ってことはやらなきゃ損

V S
エディットレース フリーレース

対戦も可能

公式レースの待ち時間に他人とバトル

※画面は開発中のもので実際のものと異なる場合があります

情報・パーツ収集をしながらレースに勝ちストーリーを進める

ゲームの核となるレースについて見てみよう。もちろん、レース場までの行き方、町から町への移動の仕方、レースの進め方についても紹介していくことにする。

模型店主催のレースや公式レースで優勝するとトロフィーがもらえるぞ

ライバルを求めて町中を歩く

レースをしながら、町から町へと移っていくのがこのゲームの基本システム。ライバルとのバトルに勝たなければ、次のレースへと進むことができない。タイトルにあるとおり舞台は「爆走兄弟レッツ&ゴー!!」となっており、おなじみのメンバーが出てくる。

アニメやマンガでおなじみのライバルからゲームオリジナルのライバルも登場する

便利な移動システム

スムーズにゲームを進めるための工夫がこの移動システム。プレイヤーが行った場所を記憶し、ウインドウにその場所が表示される。2回目以降はその場所を選べばサクッと行けるってワケ。町から町へと一気に移動もできてしまうすぐれものなのだ。

まずは自分の足で町の中を探索する。模型店や公園、学校などあっちこっち歩き回ろう

バスで次の町へ

最初の町から、次の町へ行くにはバスを利用する。「バスにのる」を選択したあとに町の名前を選べば終了

一度訪れれば、移動コマンドの先に場所が表示される。町に跨がって移動することも可能

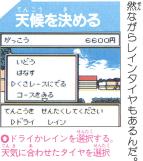
タイマンレースで決着をつける!!

実際のレースと違う点がいくつかある。1つは1対1で勝敗を決するということ。2つめはコースは2周しかしないということだ。そして3つめは天候を決められるという点だ。雨のレースもあり当然ながらレインタイヤもあるんだ。

天候を決める

ドライかレインを選択する。天気に合わせたタイヤを選択

セッティング決定

レース直前の最終確認はここですませるようにしよう

ライバルマシン判別

ライバルのマシン登場。彼らもミニ四駆戦士なのだ

ランプがレッドからグリーンに変わったらスタート（ボタンを押す）

コースを選択

レースの中には、複数あるコースパターンから選択するものがある。自分が選択し、残りをコンピュータが決めるというものだ。3つから構成されるコースもあるぞ。もちろん、自分のマシンにあったコースを選ぶのは当たり前だね。

コースにはテクニカルやスピード重視はもちろん、アップダウンのキツイものまである。レース前に必ずチェックしておこう。

プレイヤー選択：何種類かある中から1つを選ぶ。右上の数字は組み合わせ数のこと

天候を選択：コース決定後天候を選ぶ。コースによって変化することも

コース決定!!：コンピュータが最終判断を下す。右上の数字の順番でコースを走っていくことになる

ピットインもあり

レース中にはピットインすることもできる。ここでは次のコースに対してのパーツ類の交換が可能。ただし、タイムロスとなるけどね。

2つ以上のコースが組み合わさるときコースとコースの間にピットが設置される。ピットに入る瞬間だ

すべてのパーツを交換することが可能（ボックスにあるパーツのみ）。交換すれば、タイムもロスする

コースレコード・対戦成績も表示

自分の成績はいつでも見ることができる。各コースレコードの他に何勝何敗といった対戦成績、集めたマシン別の対戦成績やトロフィーも見ることが可能だ。

通信対戦でレースをすると速いほうのレコードに書き換わってしまうのだ

ミニ四駆GB Let's & Go!!

ひと足早く、序盤のストーリーをのぞいてみよう

どうしても知りたい、という人のために少しだけ本編を紹介！ ある日主人公(プレイヤー)はお父さんからお小遣いをもらい、ミニ四駆を購入するため、おもちゃ屋を訪れる主人公。ずらっと並ぶ7台のマシンから選び、さっそく家で組み立てるのであった。

これが君だ

自分のマシンと一緒に走る主人公。これってミニ四駆ファンの夢だよね

ある日おとうさんからお金をもらう。結構いい生活をしている風な主人公の部屋

さっそく買いにいこう

さっそく近くのおもちゃ屋へ。購入できるのは4台までだ。おまけ付き!!

プレイヤーのまち

黒沢と勝負

組み立てたマシンを走らせるべく、学校へと赴く。ここで1番になった彼にまことくんが挑戦してきた。彼と勝負するためにレース場へと向かう。

公園

ミニ四駆といえば公園でのレースだよね。ここで黒沢軍団とも出会うことになる

学校

学校でミニ四駆レースができるなんてうらやましいかぎり。初めてここでレースをする

レース場

模型店など公認レースが行われる。普段は走らせれない

黒沢軍団参上

まこととのレースに勝ち公園へ行くと他人のマシンを切り裂くやつらがいるという。もちろん黒沢軍団。案の定町中でレースをしていたら、彼らは現れた。ミニ四駆を破壊するなんて許せないってことで彼らとのバトルが始まる。レースは勝ち抜き戦となり、ラストは黒沢くんが相手だ。

黒沢軍団

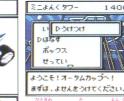
軍団の愛車はブロッケンギガント。激しいアタックに注意せよ!!

黒沢くんってやっぱり公園が似合ったりするよね。ここで彼との第1ラウンドが開始される

レース会場に着いてみるとみんなおそれをなしたか黒沢軍団しかいない！

東京 オータムカップ予選

見事、黒沢に勝った主人公はオータムカップが開催される東京へ。タイムアタック予選を突破し、決勝へと向かうんだ。黒沢に続いて藤吉も参加してくるようだ。

東京といえば東京タワーだね。この他に現在工事中のお店やレース場もあったりして、迷子にならないように

オータムカップ会場

一際そびえ立つミニ四駆タワー。ここでオータムカップの予選、そして決勝が行われる。決勝ヒートはトーナメント方式だ！

新たなライバル出現。その名も三国藤吉。スピンコブラは本来彼のマシンなのだ

???? 鉄心先生との出会い

オータムカップを見事優勝した主人公のもとへ土屋博士が現れる。博士に招かれて、土屋研究所を訪れる主人公。そこで衝撃の事実が発覚するようだ。パーツに、何か秘密が隠されていたのだ。しかも鉄心先生までいるではないか。鉄心先生といえばZMC。この辺にヒントが隠されているようだね。

と言うことで教えちゃうと、パーツは購入するだけでなく、鉄心先生のところで強化することもできるんだ。自分だけのパーツができるなんてワクワクしちゃうね!!

パーツにはいったいどんな秘密が隠されているのだろうか。詳細は次号以降で

ウーン、どうみてもこの人は関係ないような。でもZMCの産みの親だしなぁ…

宇宙人とガンマンが大活躍
西部劇アクションRPG

アスキー
1月31日発売予定
8000円

SFC	アクションRPG 24M
	バックアップ(最大3)
	ターボファイルツイン

主人公の君はガンマンだ！
豊富なアクションでピンチを切りぬけろ

主人公が少年ガンマンという一風変わったアクションRPG。銃を撃っている場面以外にも、伏せて敵の弾をよけたり、常に敵に銃を向けて走ったりする主人公のアクションが、いかにもガンマンって感じなのだ

色々な武器を駆使して戦いぬいていこう！

ガンマンである主人公の武器は、モチロン銃。最初はピストルしか使えないが、冒険を進めていくうちに、全部で5種類の銃を所持することができるようになる。ただし、新しい武器を入手するためには、武器屋から新しい銃の使い方を教わらなければならないのだ。こまめに武器屋に顔を出して、新しい銃の情報を入手しておこう。

遠距離武器

ピストル	マシンガン	ショットガン	バズーカ砲	バーナーガン
主人公が最初から持っている武器。威力は決して強いとは言えない。弾数制限はなし	一発の威力はそれほどでもないが連射が利く。弾数制限があり99発で弾切れになる。	5方向に飛び散る散弾銃。敵に近づけて撃てば結構な威力になる。弾数制限は30発。	連射がまったくできないが、1発の威力は物凄い。弾数制限は16発と少ない。	威力もあり連射も利く使える武器。射程距離が短いのが欠点。弾数制限は99発と多い。

教えて武器屋さん

話が進んだら、ちょくちょく武器屋さんに行ってみよう

バーナーガン出現

敵を倒したら新たにバーナーガンのパネルが出現したぞ

敵を焼き尽くせ！

バーナーガンをゲットした。この武器は結構つかえるぞ

Aボタンを押しっぱなしにしてパワーを溜めてから撃てっ！ 威力はでかいぞ

Yボタンをしばらく押してから放してだす。岩だって砕くことができるのだ

冒険の中で特殊攻撃が身に付く

冒険を進めていく途中で出会う人々のなかに、特殊攻撃(ワザ)を教えてくれる人がいる。ピストルを8方向に乱射できる「乱れ撃ち」やコマンド入力で技をだす「むてきたいくうアッパー」など、彼らから伝授される効果的なワザを必ず会得していこう。

装備用アイテムやボンバーは強い味方だ

ゴリ押しの力業だけで冒険を進めてはいけない。アイテムを的確に使用することで、苦しい冒険のなかから新たな突破口を開くことができるようになるのだ。

宝箱の中にボンバーが

周りの敵を一掃できる「八重菊」や「スターマイン」といったボンバー類は、少しでも多くストックしておいて危機に備えよう。

ボンバーの威力は結構スゴイ！ のだ

装備するアイテム

攻撃力が上がる「ちからの服」やパンチ力と防御力が上がる「赤いはちまき」、水中を移動できるようになる「水中セット」などの装備アイテムは、状況に合わせて装着していこう。

水中セット

これは装備できるアイテムの1つの水中セットを使用しているところ。これで水中でも移動できるようになるぞ

ちびっこ(?)ガンマンが大活躍するストレンジ島での冒険を紹介!

一八八〇年、主人公が平和に住む島「ストレンジ島」に謎の隕石が墜落した。それ以来、島には怪しげな怪物たちがうろつきはじめた。親の注意も聞かずに家を飛び出した主人公は、怪物たちを追跡して地球にやって来た2人組の宇宙保安官と偶然出会う。地球では活動できない体の彼らに主人公は体を貸すはめになってしまった。

主人公

まだあどけない顔の少年。お母さんの言いつけをやぶって遊びにでかけ、謎の宇宙保安官「ゼロ」に体を貸すはめになってしまう。

体を貸せだと!?

そこで…キミのカラダを しばらくの間、ワタシに かしてほしいのだ。

いきなりそんな事をいわれてもなあ……

主人公の冒険世界はまさに西部劇調

ストレンジ島には建物、人々の服装、そしてフィールドとありとあらゆる所にウエスタンな雰囲気が漂っている。どことなくカントリーなノリのBGMも必聴だ。

砂漠

砂漠のなかに点々と立つサボテン。まさに荒野の決闘的な雰囲気が満点

馬小屋

これはまたいかにもという感じの場所。馬はやはり西部の情景には欠かせない

酒場

いかにも、といった感じの酒場。でも子供はお酒なんか飲んじゃダメだよ

力強い味方のロバトン登場!

敵を倒しているとにんじんが出現することがある。このにんじんを取ることによって、最強の味方「ロバトン」に乗ることができる。どんな敵もまたたく間に体当たりで倒せ、まさに無敵。ただし宝箱を取れないのと、怖がってダンジョンに入れないのがタマにキズ。

にんじん出現

すかさず、にんじんを手に入れよう

ロバトンに乗ればまさに無敵! 移動速度も格段にアップするのだ

迷宮のトラップを抜けボスとの対決だ!

やっとのことでダンジョンを見つけても、その内部には数々のトラップや強い敵が待ち受けている。それを乗り越えるとボスとの戦いが待っている。ボスにはそれぞれの弱点がある。狙って挑もう。

ボス戦開始!

最初のダンジョンのボス、ミラクル5。弱点を見切ってとどめを刺そう

岩がせまってくる!

いきなりゴロゴロと岩が転がってくるのだ。とにかく逃げよう

閉じ込められた!

扉が閉まり閉じ込められた! 敵を全滅させてこの部屋から脱出だ

何とも憎めぬ(?)敵キャラ達を紹介

『ガンプル』の世界に登場する悪者たちの集団「デミシード軍団」は、一風変わっていて、どこか憎めない愛嬌のあるキャラたちばかりなのだ(だからと言って弱いわけではない)。ここではその軍団のキャラを紹介しよう。

戦闘員1号・2号

ちーす

一番下っ端の戦闘員。攻撃も弱々しくなぜか猫背がちである。ズバリ弱い

ムスタファ

爬虫類好きのロボットで、体内からヘビを出しながら空中を漂っている

ぶらじる丸

2つめのダンジョンにいるボス。忍者と言うわりには武器はショットガン2丁

さらわれたプリシラ姫を救い出すため 若者は今、立ち上がる!!

MILANDRA ミランドラ

アスキー
1月31日発売予定 7800円

SFC	ロールプレイング 24M
	バックアップ(最大3)

多彩なダンジョンを個性的なキャラとくぐりぬけるターン交互性のRPG

プレイヤーが自分の意志で動く仲間のAIキャラと一緒に、遭遇する敵と戦闘をしながら、城の最上階にいる「大魔術師シャイロック」を倒すのが目的のRPG。敵は主人公が城に入ると点在し、ターンごとに主人公と交互に動き、打撃や魔法で攻撃してくる。また、ダンジョンは入る度に毎回変わっていくといった特徴を持っている。

コノお方が、大魔術師シャイロック様だ！　ダンジョンの区切れ目に出現する

敵と遭遇したら寄って行って攻撃するか逃げるかよく見極めよう

敵の魔法攻撃。1度混乱にかかると回復する時間があまりなくやられっぱなし

入る度に変わる城のダンジョン

ミランドラ城の最上階に至るまでには、敵キャラを倒すだけでなくシャイロックの仕掛けた数々の"想念の迷路"を切り抜けていかなければならない。城は入る度に形態、ひいてはアイテムや敵の出現位置までも変わる。

バラエティに富む

マップはシャイロックの魔術で毎回変わる

己の意志で動くAIキャラ

冒険の過程で仲間にできるキャラはAIを備え、プレイヤーが設定した作戦に合わせて、行動してくれる。各キャラは、設定した作戦に合った特技などを用いて戦ってくれるので、プレイヤーは主人公の操作に専念できるのだ。

キミに頼んだ!!

この命令を下すと、完全にキャラの判断で戦ったりアイテムを拾ったりする

戦うのみ!!

この命令を下すと、アイテムを拾ったりせずにひたすら戦闘をしてくれる

主人公を助けるメンバー

城の1階にはシャイロックにハートを抜かれ、動けなくなった冒険者が6種、11人いる。主人公が彼らに、所有するハートを吹き込むことで仲間となり共に冒険する。

AIキャラは1度死んでしまうと生き返らないのだ

シーク	モンク	青呪文司	赤呪文司	騎士	戦士
マップ内での物の感知やワナの解除に秀でるが戦闘には不向き	ツメ・拳のみで強力攻撃が可能。呪文も使え、みかわしも優秀	防御・回復系の魔法を使い呪文やワナへの抵抗力がある	攻撃系の魔法を使いその力もナカナカだが持てる武器が少ない	攻撃力が高いのはもちろんのこと優れた防御力の鎧もそなえる	剣や盾を使いこなす能力に秀でていて、HP・MPも高い

城の最上階にいるプリシラ姫をシャイロックの魔の手から救い出す

暗黒のミランドラ城の主、大魔術師シャイロックは、ある三日月の夜、神官の娘「プリシラ姫」をさらっていく。主人公は彼女を救いだすべく、大勢の敵が待ち受けている城に足を踏み入れるのだった。城の最上階にいるシャイロックのもとにたどり着くためには城の内部を十分に把握し、効果的な戦略を立て、敵、味方のキャラやアイテムの特徴をつかみ、それを生かしきることが不可欠だ。

冒険を始める前に、城に宿る精霊様からハート・お金・攻撃力のいずれかが授けられる

すぐに行くぜ

へにょ　L01 H025/025 ♥015

プリシラ（あっ・・・
壁の向こうに気配が・・・）
（しかもこの気配は・・・
へにょさま？）

最上階で主人公の気配を感じるプリシラ姫。早く助けに行かなくては！

冒険の前にベースフロアをチェック

城にはベースフロアといった、アイテムを売る"パペット商店"や体力を回復する場所がいくつかある。ここで、冒険の下準備をする環境が整えられるほか、思わぬアイテムが隠されていることもあるので、いろいろ調べてみよう。

人との接触があまりない分、貴重な情報源だ

盗品もありま〜す

ハゲにはないしょのパペット商店だよー
いらっしゃい！どなたがご用ですか？

敵として接触したときに盗んだ物までも売りつけることがあるパペット商店

冒険を助けるスペース

ベースフロア内には、主人公を助けてくれるいくつかのスペースがある。それらの場所では、冒険のセーブができたり、HPやMPを回復できるのだ。

泉：データのセーブやHP・MPを回復してくれる

女神像：謎に包まれているアイテムを鑑定してくれる

石門：各ベースフロアとをつなぎ、くぐると移動できる

井戸：アイテムを10コ投げ込むとイイコトが起こる

魔法陣：踏むと"想念の迷路"を1つ崩壊することができる

階段を見つけて上の階をめざす

この城のダンジョンはタルなどを壊してそこに隠された次の階への階段を見つけて最上階へと進むだけでいい。しかし階段は1度上ると消えてしまい後戻りできないほか、ベースフロアまでの間隔が長めであることを考えると、何気なく落ちているアイテムも侮り難く、安易に上れないのだ。

いざ!!

あやしい胸さわぎがする
それでも階段を上りますか？
▶はい　いいえ

十分な支度ができたら、勇気を出して出発しよう！　でもちょっぴり及び腰？

バシッ

タルなどを壊しまくるのだ。そうすると…

見つけた

階段が出現するのだ。しかし毎回変わるダンジョンなので、出現する場所は運なのだ

さまざまな戦闘と仕掛け

仲間となる6種、11人のキャラは、通常攻撃のほかに、矢やキノコなどを投げたり、複数の敵を爆破するなど特殊攻撃ができる。一方、敵のシャイロックもいろいろな特徴がある敵を配置したり、ワナなどを仕掛けて待ち受けている。

普通の攻撃のほかは、それぞれのキャラならではの攻撃。これは弓矢である

宝箱を開ける成功率はレベルに比例

ワナにかかってマヒしてしまうこともも！

育てあげたオリジナル選手でプレイ可能!!

プロ野球スター
PROFESSIONAL STAR

カルチャーブレーン　発売中　6800円

SFC	野球 8M
バックアップ(最大3)	
最大2人同時プレイ可	

高低差のある投打戦、白熱する実況! 今、ペナントレースの幕が開ける!

野球ゲーム最大の醍醐味と言えば、やはりピッチャーとバッターによる投打の駆け引きだと言えるだろう。『プロ野球スター』ではこのタイプの野球ゲームとしては珍しく、投打のボールに高低差を採り入れ、駆け引きの要素が一層楽しめるようになっている。さあ、ペナントレースや日本シリーズを勝ち抜いて栄光を手にしよう。

ペナントレースを制覇しよう!

さあ、この感動の瞬間を目指して長丁場をひたすら戦い抜いていくのだ!

試合開始です　第1球投げたっ!

ついに戦いの幕が開けた! 一体、最後に笑うのはどのチームなのか

投打の駆け引きが勝利へのキーポイント

ボールの高低差による駆け引きが勝負の重要なカギとなるこのゲーム。そのカギとは具体的には何なのか? 投球と打撃について、これからそれぞれの立場の視点から紹介していくぞ。

初球、いきなり新庄のインコースを攻める中日のエース今中! 思わず緊張する勝負の一瞬だ

打者を上下に揺さぶれ

このゲームのボールの高低差というのは上段、中段、下段の3段階があり、投げ分けは、十字ボタンを使って行う。またボールスピードはA、B、Yの各ボタンで投げ分けられる。左右の変化は十字ボタンの左右で行う。変化に富んだボールでバッターを打ち取ろう。

高低差を考えた配球で打者を打ち取れ

高低差を見極めて打て

ピッチャーは、カーブやシュートを使って左右に攻めてくるだけでなく、ボールの高低の使い分けをしてくるので(特に途中で高さの変化するフォークボールはクセ者)、対抗するバッターとしてもボールに対する打ち分けが必要となってくるのだ。具体的には十字ボタンの上下で高さの打ち分けを、A、Yの各ボタンで振りの強さを選択することができる。

高低差の見極め方

投球音	ボールの大きさと色	
高い		上段
普通		中段
低い		下段

高低差のないモードで初心者の人もフォロー

高低の投げ分けや打ち分けは、操作も少し複雑になってしまい大変。しかし、高低の差を無くし操作を簡単にしたモードなら初心者でも安心だ。

高さの概念がないので打者の立場にしてみれば打ちやすい設定だ

要所で君の采配がポイントの監督モード

自分がチームの監督となって普段は試合を観戦し、肝心なところでサインを出すのがこの監督モードである。どうしても抑えたいときは「きめだま」を、ピッチャーがへばってきたら「きあい」のサインを使って体力を回復させよう。

監督のサインは、Aボタンでウィンドウを出し十字ボタンの上下左右で決定だ

選手交代や、守備シフトの変更などの指示はすべてのモードで出すことが可能

監督の出せるサイン

攻撃側	・バント ・スクイズ ・エンドラン ・スチール
守備側	・きめだま ・けいえん ・きあい

野球少年をプロの選手に育成し プレイモードで活躍させよう!

『プロ野球スター』の大きな特長となっているのが、この「選手育成モード」である。自分で苦労しながら育てあげた選手が、立派になってゆく様をみるのは感動モノ。立派に育て上げた選手は、他の有名スター選手と一緒に試合で活躍させることができるのである。

どんなキャラにするかキャラメイキングは重要

育成モードは育てる選手を設定するところから始まる。まず将来入団したいチームを決めたあとキャラの顔、守るポジション、利き腕などを設定するのだ。

自分に似たキャラを作れば感情移入も人一倍になること間違いナシ

「いつかは俺だって必ずプロの選手になってやるぞ!」とは彼の心の叫び

少年はプロを目指し己の道を進んでいく

ストーリーは将来プロ野球を志す少年が中学校の野球部に入るところからはじまる。そして左の図に示したような過程を経て、プロの選手になるのが最終目標となる。しかし途中で夢尽きることも…。

青雲の志を抱いて、少年は中学校の野球部へ入部したのだった

少年がプロになるまでの過程

中学入学 → 名門高校 / 地元高校 → 社会人野球 / 大学野球 → はれてプロに

実力は練習によって培われていくのだ!

育成モードは1年に4回、季節ごとにトレーニングをすることにより、選手のパラメータを上げることができる。このパラメータによって主人公の進路（学校や球団のスカウトの評価）が決まると言っても過言ではない。がんばらせて練習に励ませよう。

目的に見合った練習を

ただがむしゃらに練習をさせても選手のパラメータは上がってくれない。それどころか疲労が溜まって、入院してしまうハメになり、貴重な練習の時間を失ってしまうことになるのだ。具体的に自分がどういった選手を育て上げたいのかを頭に置いて、効率よく練習させて適度に休養させることが肝心。

練習は同時に3つのメニューをこなすことができる。バランス良く行おう

練習の時の無理がたたり病院へ入院することになってしまった

無理は厳禁!

イベントでの変化も

選手のパラメータの変化は普段の練習以外の場面でも発生することがあるのだ。それがイベントによって起こるパラメータの変化だ。例を挙げると部室に置いてあった選手の財布が盗まれて勝負運のパラメータが落ちたり、コーチからの突然のコンバート命令で守備力のパラメータが大きく上下する。

サイフを盗まれた

サイフが盗まれ勝負力がダウンした

ライバルに刺激される

ライバルの練習を見てテクニックを盗む

鬼コーチの特訓だ

特訓の成果がモノになればしめたもの

育て上げた選手はプロの世界へ羽ばたく

大会で優秀な成績ならば高校からダイレクトに、そうでなくても大学、社会人と努力していけばプロのスカウトがやってきて、念願のプロの選手になることができる。

球団に入り活躍!

手塩にかけて育て上げた選手を早速球団に入れて使ってみよう。うれしいことに、選手の入団先は自由に選ぶことができる。いろいろなチームに入団させ、プロの世界で選手の実力を試してみよう。

我らが「ファミマガ君」がなんとあのイチロー選手と同じオーダーに!

自分オリジナルの球団

オリジナル選手は合計で20人まで育てることができる。がんばって20人を育て上げ、全員がオリジナル選手で構成されている自分だけの球団を作り上げることも可能。

まだ選手が揃わないけれど、いつかは自分の球団を作ってみせるのだ

SFC

寂しがり屋のペンギンを集めて消しちゃおう!

ピキーニャ!

ペンギン五十年 テテンのうちをくらぶれば 夢マンボろしの如くなり

アスキー
1月31日発売予定 6800円

SFC	パズル 16M
	バックアップ(最大4)
	最大2人同時プレイ可
	―

落ちてくるピキーニャをくっつけて消す!

上から落ちてくる幻の南米ペンギン「ピキーニャ」と、氷ブロックを積んで消していく落ちものパズルゲームだ。ブロックはピキーニャと氷が4つ一組になって落ちてくる。そのブロックの消し方はピキーニャと氷とでは違い、ピキーニャはどういう形でも6匹くっつければ消えるが、氷は横1列に並べなければ消すことができない。

6匹で消えるぞ

ピキーニャは6匹以上ならば、どんな積み方でも消すことができるのだ

氷は1列で消せるのだ!!

1つでもすき間があったら、氷は消えないぞ

氷をうまく積んで連鎖をねらおう!!

落ちてくる氷ブロックの中には、眠っている間に氷づけになってしまったピキーニャが入っている、「ピキ氷」というブロックが落ちてくる。このブロックはピキーニャと同じように6つ並べても消えることがなく、氷を消して解凍することで連鎖を始めるのだ。このほかにも6個くっつけるだけでは消えない、ウロの実というお邪魔アイテムや、ピキーニャ以外にも出現する氷やブロックなどがあるので、それを紹介しよう。

ウロの実を消すには、消えるピキーニャとくっついていなければならない

出現する氷ブロック

氷	ピキ氷	ピン缶	?ブロック	ピキーニャUFO
普通の氷ブロック。横一列に並べると消すことができる	氷を消すと中からピキーニャが出てくる。6匹以上くっつけて消す	耐久レースや対戦のレースに出てくる。消し方はピキーニャと同じ	「あんでスの死闘」と2人対戦で出る。3つの氷ブロックに変わる	エンドレスモードのみ出現する。氷から出るとピキーニャが消える

1人でも2人でも盛り上がるゲームモード

『ピキーニャ』の特徴の一つとして、ゲームモードの種類の多さがある。各ゲームは、落ちてくるブロックを積んで消すことは同じ。しかしルールなどが違っていて、点数を競ったり短時間でステージをクリアするなどさまざまなモードが存在する。また、プレイヤー2人が対戦することができるモードも3つ用意されているぞ。

ステージクリア

初めから置かれている、ウロの実をすべて消すとステージクリアになる。また同じモードで2人対戦プレイを楽しむことができるのだ

エンドレスモード

氷ブロックやピキーニャを一番上まで積んで、ゲームオーバーとなるまでプレイし続けることができる。自分のレベルに合わせ3段階の設定変更が可能

ステージツクール

ウロの実を画面の好きな場所において、ステージを作ることができるモード。作ったステージはプレイすることができ、8個までセーブすることができる。

あんでスの死闘

プレイヤーがピキーニャの勇者となって、ピキーニャを捕まえようとする者たちと戦うコンピュータ対戦モード。難易度変更も可能で2人対戦用もあり

耐久レース

連鎖させたり、ウロの実を消すことで右のコースにいるピキーニャが走りだす。時間内に何周走らせることができるかを競う。2人対戦もある

押し寄せる敵を撃ち消して陣地を守ろう！

やのまん（やのまんゲームズ）
1月31日発売予定
2800円

GB パズル 512K
最大2人同時プレイ可
通信ケーブル対応

自機を同模様の敵にシュートして崩す

フィールドの真ん中の四角の枠（アリーナ）の中にいる自機ブロック（シューター）を、枠の外で四方から増殖しながら迫ってくる同じ模様の敵ブロックにシュートして消去し、その侵入を防ぐパズル。ルールはシンプルでアリーナに1コでも敵ブロックに侵入されたらゲームオーバーというもので、一定数の敵ブロックを消去するとレベルアップしていく。

○上下左右からアリーナに向かって敵ブロックが押し寄せる

○自機ブロックと同じ模様の敵を撃って消去するのが基本操作

○敵の侵入を許すと、ゲームオーバー！

2つの特技で迎撃

自機ブロックの動きは、単に同じ模様のブロックを消去するばかりでなくリバースとチェンジ2つの特技も兼ね備える。それらを生かし、同模様をできるだけ多く増やすことによって高得点を狙える。

ボーナス!!

○自機ブロックと異なる模様の敵ブロックにシュートすると互いに模様がチェンジする

○自機ブロックを同じ模様の敵ブロックにシュートすると同時に反転。素早い迎撃が可能

○同模様１列の消去を目指そう

アイテムを使って大逆転をねらえ！

敵のブロックの増殖にまぎれて４種類のアイテムが出現する。それらは自機ブロックをシュートさせることによって獲得し、再び放つと敵を複数消去できる。そのため敵のブロックに追い込まれても大逆転することが可能だ。

○獲得したアイテムの特徴をとらえ、タイミングを加味してシュート！

○このように近接ボムを用いると、最大８個の敵ブロックを消去できる

○アイテムが出現したらゲームの状況を考えつつ、いち早く取りに行こう

パワーアップアイテム

プレイ中入手できる４種類のアイテムは敵を複数消去できる点で似通っているが、それぞれの特徴を十分に生かしきらないと高得点は狙えない。

ボーナススプリング	パターンボム	ラインボム	近接ボム
このアイテムを５コ集めるとそのステージの敵を一掃する	消去した敵ブロックと同ゾーン、同パターンの敵を一度に消す	敵の模様に関係なくシュートしてその一列全体を消去できる	シュートしたブロックに接する敵を模様に関係なく一度に消す

一気にさらっちゃうよん

○○すぐに効果を成さないボーナススプリング。でもレベルの高いステージだとアッという間

GAMEが
想像を
越えた…
THE WORLD
視野３６０°の広大な3D疑似空間が可能にするリアルアドベンチャー体験！
THE WEAPONS
多彩な武器兵器、破壊的なエフェクトと質感たっぷりの
サウンドが演出するリアルシューティング体験！
1997年
3月
正義は
武装する
THE MONSTERS
各モンスター独自の思考パターン、最先端CGモデリングと
緻密なアニメーションが展開するリアルバトル体験！
Acclaim
ACCLAIM JAPAN LTD.
http://www.acclaim-jp.com
9F, Chiyoda Bldg., 1-6-4 Yurakucho, Chiyoda-ku, Tokyo Japan 100
TUROK IS A REGISTERED TRADEMARK OF WESTERN PUBLISHING, INC.© 1996 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC.ACCLAIM IS A
REGISTERED TRADEMARK OF ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC.LICENCED BY NINTENDO.
およびNINTENDO64は任天堂の商標です。

テュロック

時空を駆ける野性児

INTERACTIVE SHOOTING

THE STORY

古代と未来が融合する時空の狭間。
破界神の目覚めと共に人類は滅亡を迎える。
その時、あなたの正義が試される。

- 3Dスティックが可能にしたスーパーパノラミックビュー
- N64が可能にした高品質CGアニメーションアート
- 走る、泳ぐ、登る、跳ぶ、打つ等自由度の高いアクション性
- 8つの時空ゲートの向こうに広がるスペクタクル冒険ワールド
- 恐竜、ロボット、エイリアンビースト等個性豊かで多彩なモンスター
- 聴覚、視覚、種類、凶暴性等のパラメーターで行動が変わるエネミー
- 瞬時に位置確認ができるリアルタイムマッピングシステム
- ベストタイムが競えるサバイバルコース
- 数々のイベントを飾るリアルタイムムービー
- 350以上のパーツによって武装、能力等が変化する破界軍団
- 全世界のユーザーが待っていた限界知らずの超大型インタラクティブ・シューティングゲーム

最速のヒケツは正確無比なライン取りだ！

High Performance Technic

マリオカート64

ハイ　パフォーマンス　テクニック

ついに第1ラウンドの結果を発表。入賞者は、なんと1分41〜42秒台の超絶タイムだぞ。

第1ラウンド キノコカップ ルイージサーキット
大激戦の覇者は 埼玉県の宮本忠明クン

ベストタイム	ベストラップ
01'41"28	00'32"61

今回は、冬休みを使って腕を磨いた人が大勢いたためか、かなりレベルの高い応募が相次いだ。トップ争いが締め切り日当日まで持ち越される盛況ぶりだったぞ。

ここで応募してくれたみんなの走りを振り返ってみよう。特筆すべきは、ダッシュキノコ×3の使い方だ。上位に入賞した人のほとんどが、第1コーナーをショートカットするために使っていたぞ。

こういった大激戦を勝ち抜いた強者が、左の表の10名。その中から見事1位の座に輝いたのは、埼玉県の宮本忠明クンだ。なお、彼の走りの栄誉をたたえ、左のページで誌上リプレイを行った。ぜひ、キミの走りの参考にしてほしい。

左のページで誌上リプレイ敢行！

第1ラウンド終了時点でのランキングリスト

順位	出身地／名前	ベストタイム／ベストラップ	使用キャラ	獲得ポイント	編集部コメント
1位	埼玉県／宮本忠明クン	01'41"28／00'32"61	キノピオ	30	スキのない美しい走りで、見事1位の座を勝ち取った宮本クン。次回も精巧な走りを見せてくれ！
2位	神奈川県／三須健太郎クン	01'41"52／00'32"96	キノピオ	23	なんと三須クンは、1度のコースアウトにもめげずこれだけのタイムをマーク。その速さは本物だ
3位	宮城県／阿部光クン	01'41"79／00'32"75	ヨッシー	18	最終コーナーのショートカットでもっとインを攻めていたら、さらに上位をねらえたことだろう
4位	岡山県／萬成護クン	01'41"85／00'32"91	キノピオ	14	トンネルでのラインにちょっと大胆さが足りなかったかな？　さらなる精進を期待しているぞ
5位	広島県／美藤能クン	01'41"91／00'32"77	キノピオ	11	1周めの最終コーナーで見せてくれた、インの攻め方は天下一品。このテクをさらに磨こうぜ！
6位	岡山県／清水直樹クン	01'41"98／00'32"78	ヨッシー	8	今回応募してくれたみんなの中で、一番最初に1分41秒台に突入したのが、この清水クンなのだ
7位	大阪府／武中誠クン	01'42"13／00'32"72	ヨッシー	6	ラインの取り方にスキがない竹中クンの走り。ミニターボ発動を極めて、次回もぜひ挑戦してくれ
8位	東京都／和田秀雄クン	01'42"15／00'32"61	キノピオ	4	1周めでトンネルの壁にぶつかっていなかったなら、もっと上位に食い込んだに違いない。残念！
9位	東京都／佐藤一隆クン	01'42"16／00'32"99	ヨッシー	3	コンマ01秒の差で和田クンとの8位争いを演じた佐藤クン。ドリフトコントロールはピカイチだぞ
10位	愛知県／平山豊隆クン	01'42"19／00'32"99	キノピオ	2	ラインの取り方をさらにシビアにすれば、キミのタイムはもっと短縮されるはずだ。次回も期待！

最新トレンドテクニック集
今すぐ役立つタイム短縮テクを2つ紹介だ

ここでは、今回の応募において編集部に鋭いインパクトを残した、2つのタイム短縮テクニックを紹介しよう。とくに、ストレートでのミニターボ発動は、ルイージサーキット以外のコースにおいてもどんどん試してみてほしい。

インパクト1　第1コーナーでショートカット

岡山県の清水直樹クンが使っていたテクニックだ。ダッシュキノコを使って第1コーナーのグリーンに進入したら、すぐにミニターボを発動。このあと、さらにキノコダッシュとミニターボを交互に繰り出して、ショートカットの距離を延ばすのがポイント。

ミニターボとキノコダッシュを交互にくり出すのだ

⬆グリーン進入は写真の場所を目安に。再びコースに復帰するときには、必ずミニターボを発動してさらなるスピードアップを心がけよう

インパクト2　ストレートでミニターボを発動

これは、神奈川県の三須健太郎クンによる荒技。長めのストレートでドリフトを開始したら、すばやくミニターボを発動させて直進スピードを乗せるのだ。

ちなみに、このテクニックをルイージサーキットのスタート直後に行ってみたところ、ふつうにスタートダッシュを決めたときよりも、明らかにカートが前に出ることが編集部でも確認されたぞ。

スタート直後にドリフト開始

⬆このあとすぐに、ドリフトをすばやく3段階めにあげるのだ

⬆うまくいけば、このあたりからミニターボを発動できるぞ

RRRRRR…

ミニターボ大成功！

⬆必ずしもきれいなラインではないが、通常よりもカートを前に進められる

誌上リプレイ
宮本クンの走りを完全再現！ 彼の走りの本質に鋭く迫ってみよう

ここからは、今回の最速男・宮本クンの走りを再現するぞ。彼の走りの特徴は、機械のように正確なライン取りだ。なお、下に挙げた各エリアの番号は、コース全体図の番号に対応している。

ルイージサーキット・コース全体図

正確かつ美しいライン取り

インギリギリを走行。まったくと言っていいほどムダがない走りだ

1 第1コーナー
5回のミニターボでハイスピードを維持

ドリフトの状態から、すばやくミニターボに持ち込む。その回数はなんと5回！ 最後のドリフトは長めに行い、次のコーナーのインへ移動。

5回めは長めにドリフト

次のコーナーでインを押さえるための、進入角度を調整

5回のミニターボ発動でハイスピードを保っている

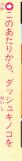
すばやくミニターボ

2 トンネルエリア
壁ギリギリのラインで進入、そして脱出

トンネル進入時の右コーナーはドリフトを使い、壁にぶつかるかぶつからないか、というギリギリのラインを走行する。続く短いストレートでミニターボを発動して、トンネルを出る寸前に再びドリフト→ミニターボへ。一切のライン修正を行うことなく、インをキープすることが隠れた速さの秘密だ。

ミニターボでインからインへ移動

右コーナー進入のドリフトからミニターボを使う。トンネル脱出にも再びミニターボを使って、インをキープ

3 最終コーナー
ショートカットとミニターボで最速ラップを記録

1周めでは、3つのダッシュキノコすべてを使い切ってショートカットを行っている。ショートカット中は3段階めのドリフトを維持して、ダッシュキノコの効果が切れる直前に再びダッシュキノコを使用。そしてグリーンを抜けたら、ミニターボで加速している。なお、2、3周めの場合は、インに張り付きながらミニターボを4回きっちりと決めているぞ。

このあたりから、ダッシュキノコを使ってショートカットを開始する

1周めの場合は

ショートカット中はインの壁沿いをドリフトしつつ走行

コース内に復帰する際にも、抜け目なくスピードアップ

ミニターボで脱出だ！

2、3周めの場合は

すばやいドリフト→ミニターボを4連発。こうしてコーナーを立ち上がる

第3ラウンド募集

今回のコースは
スターカップ
ピーチサーキット

任天堂公認最速タイム	02'33"52

ピーチサーキット・コース全体図

第3ラウンドの開催コースは、スターカップのピーチサーキット。次回も、みんなのアツ〜い走りを待ってるぞ！

それでは応募要項にいってみよう。応募はVHSテープのみで、走行は必ずテープの最初に録画してくれ。走行データはリプレイでもOKだ。なお、画面表示はスピードメーターを出した状態にしておくこと。応募の際には、キミの住所、氏名、年齢、電話番号、コース名とタイム、そして3位以上に入賞した場合にほしいソフト（N64、SFC、GB）を第3希望まで記入した用紙を同封してくれ。あて先は、**〒980 仙台市青葉区二日町6-7 TIMファミマガ64 ハイパフォーマンステクニック係**まで。今回の締め切りは2月21日必着だ。なお、テープは返却できないことを了解してほしい。

「マリオカート64」に新たなコースを発見。ゴーストの出現条件もバッチリ確認だ！

かんばった人へのごほうび

マリオカート64

宮城県／坂上瞬クン

ゲームがさらに楽しくなる、2つの隠し要素を紹介するぞ。

1つめはおまけモード。マリオGPの150CCクラスを選び、4つのカップすべてで金カップを獲得しよう。すると、マリオGPに「おまけ」という項目が追加されるのだ。これは通常のコースレイアウトを、まるで鏡に映したかのように左右反転させた特別なクラスだ。

2つめはゴーストの出現。タイムアタックのルイージサーキットで、1分49秒を切るタイムを記録したらリトライを選ぼう。すると、かなり速いルイージのゴーストが出現するぞ。同じように、マリオサーキットで1分29秒、ピーチサーキットで2分40秒を切るタイムを記録すると、前者にはマリオ、後者にはピーチのゴーストが現れるのだ。

おまけモード

マリオGPの150CCクラスを、すべて金カップでうめつくす

ゲームセレクトに戻ると「おまけ」が加わっているぞ

新たな世界へようこそ

左右が反転している新コース

なんと、タイトル画面も変わるのだ

「おまけ」の追加後は、タイトル画面が夕焼けバージョンへ変化

ピーチサーキット　マリオサーキット

マリオサーキットとピーチサーキットでも、所定のタイムをマークすればゴーストが出現。鋭い走りのお手本だ

かなり速いこのゴースト、実は任天堂の開発者が走ったデータというウワサ

なんと、いきなりルイージのゴーストが乱入してきた！

ゴースト出現

ルイージサーキットで、上に示したタイムを記録すると…

ニンテンドウ64 銀

3大隠しコマンド

超空間ナイター プロ野球キング

宮崎県／小泉涼子クン

1つめは、エンディングを見る方法だ。あらかじめ本体にコントローラを2つ接続してゲームを立ち上げ、「(株)日本野球機構」の文字が表示されたら、コントローラ2のAとL、Rトリガーを押し続ける。すると、すぐにエンディングが始まるぞ。

2つめは、球場の拡大縮小。これはオープンモードの球場選択画面で、L、R、Zすべてのトリガーを押しながら十字キーの上下を押せば実行可能だ。

3つめはペナントの試合中止。ペナントの試合は通常中断できないのだが、タイム中に十字キーの左上を押しながら、「試合やめる」を選べば中断できる。

いきなりエンディング

(株)日本野球機構、
プロ野球12球団公認ゲーム
DATA: IBM BIS
プロ野球公式記録使用

この画面で、コントローラ2のAとL、R両方のトリガーを押し続ける

ゲームをプレイせずしてすぐにエンディングが！

球場の拡大縮小

球場選択画面で、L、R、Zすべてのトリガーを押しながら…

十字キー上で拡大

十字キー下で縮小

上に示した操作をすれば、球場を拡大縮小して見られるぞ。ちなみに、ゲーム中の球場のサイズは変わらない

ペナントの試合を中断

タイム中に十字キーの左上を押しながら「試合やめる」を選べばＯＫ

スーパーファミコン 銀

便利な2つのモード

ミニ四駆シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー!!

大阪府／禄四クン

1つめはコースアウトなしモード。タイトル画面で、Bを押しながら左下、右、右下、下、左下、左、右下+X+Yと入力すると、フリーバトル中に、自分のマシンがコースアウトしなくなるぞ。なお、コマンド中の+は同時に押すことを表す。

2つめはタダ買いモード。タイトル画面で右下、下、左下、左、右、下、右下+Y+Bと入力する。そのあと、画面が切り替わってもかまわないから、再びタイトル画面で、B、X、Yと入力したあと、Bを押しながら右、左と入力しよう。すると、ストーリーモードでパーツを買うときに、タダで入手できるようになるのだ。

コースアウトなしモード

タイトル画面で、Bを押しながら左下、右、右下、下、左下、左、右下+X+Yと入力

フリーバトル中は、最高速仕様で走れるぞ

タダ買いモード

タイトル画面で、右下、下、左下、左、右、下、右下+Y+Bと入力

画面が切り替わってもリセットしないで、もう一度タイトル画面にしてから左のように入力する

B、X、Yと入力してから、Bを押しながら右、左と入力

ストーリーモードでパーツを買っても、ポイントが減らなくなるぞ！

コマンド入力のコツ

上で紹介したコマンドは、ハッキリ言って入力が困難です。そこで、ここでは入力を成功させるポイントを説明しましょう。

まず、すべてのコマンドに言えるのが、正確な入力が必要ということです。慣れないうちは、コントローラを見ながら入力するといいですよ。次に、コマンドは格闘ゲームの必殺技のように、連続で入力すること。もっとも、格闘ゲームほどすばやく入力しなくてもOKです。最後に、コマンド別のポイントです。コースアウトなしモードのコマンドは、右下や左下を正確に入力しましょう。タダ買いモードの最初に入力するコマンドは、最後の右下+Y+Bの入力が、右+Y+Bとなって失敗しやすいので、意識して右下で止めること。また、そのあと入力するコマンドは、タイミング良くボタンを押していき、最後の右と左を正確に入力しましょう。コマンドは、入力に成功すると効果音が鳴ります。これを目安に、何度か練習して下さいね。

デモ画面に切り替わっても、入力したコマンドの効果は残る

みんなの伝言板

スーパーマリオ64　その①　ハマり出してはや4日め！　食事も育児もサボり気味です。これまではマジメな主婦だったのですが…（愛知県／長良真奈美さん・24歳）。**その②**　たまに、カベにはさまって動けなくなるポリゴンマリオ。助け出せずにいると、なんかすごくかわいそう（北海道／島リスクン・16歳）。**スーファミターボ専用　SDガンダムジェネレーション　一年戦争記**　ボールからパーフェクトジオングへのクラスチェンジをした。かなり苦労したがそれだけの価値はある（愛知県／森本裕章さん・21歳）。**ポケットモンスター**　うちは3人兄弟なので、色の種類を4つ以上に増やしてもらっては困る（東京都／菊地渉クン・16歳）。

スーパーファミコン　銀
クリア後のお楽しみ
ドラゴンクエストIII
静岡県／加佐野雄一クン

ゲームを一度最後までクリアする

最後の魔王を倒して、真の勇者になった者だけが行ける、秘密の場所があった。

まず、ゲームをクリアしてエンディングを見る。次にリセットしてから、再び同じ冒険の書でゲームを再開しよう。そのあと、ラーミアに乗ってある場所へ行くと、隠された世界へワープするのだ。ここに出現する敵モンスターは、今まで登場しなかった強力なものばかり。さらに、ダンジョンの一番奥では、ゲーム中で最強のキャラと戦うことができるぞ。

●ある場所へ行くと、ワープしてこんなところへ出る。ここが隠された世界なのか！

●初めて見る謎の塔。この先には何が待ち受けているのだろうか…

手強い敵ばかり

●今まで見たことのない敵が数多く登場するぞ

スーパーファミコン　銅
勇者へのごほうび
ドラゴンクエストIII
香川県／エビルゾンビクン

通常とはちょっと違った進め方をすることで、王様からほめられてしまう技だ。

まず、パーティを勇者独りの状態にしてからバラモス城へ行き、バラモスを倒す。そのあと、アリアハンの城へ戻り、王様と話をしよう。すると、独りで魔王を倒した強さをたたえてくれて、ごほうびとして強力な武器をくれるのだ。ちなみに、バラモス戦では、魔法を封じ込める「まふうじのつえ」や、守備力を下げる「くさなぎのけん」などの特殊効果を使うのが有効だ。

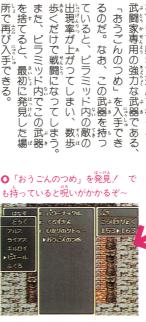
大変だったっス

●独りでバラモス城までやってきた

●ちょっと心細いけど、ルイーダの酒場に仲間を全員あずけてしまおう

●みごとバラモスを倒したら、王様のところへ。イイものをくれるぞ

●バラモスとのタイマン勝負直前！　レベルはかなり上げておこう

スーパーファミコン　銅
強力な武器を発見
ドラゴンクエストIII
兵庫県／ラオウクン

まず、イシスの町の北にあるピラミッドへ行き、「まほうのカギ」を入手する。そのあと、ピラミッド内のどこかを調べると、隠し階段を発見できるぞ。ここを下りて奥まで進んで行くと、武闘家専用の強力な武器である、「おうごんのつめ」を入手できるのだ。なお、この武器を持っていると、ピラミッド内の敵の出現率が上がってしまい、数歩歩くだけで戦闘になってしまう。また、ピラミッド内でこの武器を捨てると、最初に発見した場所で再び入手できる。

●「おうごんのつめ」を発見！　でも持っていると呪いがかかるぞ～

●ピラミッドのどこかに、階段が隠されているのだ

スーパーファミコン　銅
遊び人が賢者になる
ドラゴンクエストIII
愛媛県／遊べないクン

役立たずのイメージが強い遊び人を、大変身させる技だ。

まず、遊び人をパーティに加えて、レベルを20以上まで上げる。そして、ダーマの神殿へ行き神官と話そう。すると、通常は「さとりのしょ」を持っていないとなれない賢者に、転職することができるのだ。

●遊び人のレベルを20以上まで上げよう

●なんと、「さとりのしょ」がなくても賢者を選べる

りりしい姿

●先頭を歩くもと遊び人。変われば変わるものだ

超ウルトラ技

●この号のウル技に関する質問は、休日を除く月曜から金曜の午後4～6時（☎022-213-7555）にお願い致します。

スーパーファミコン 銅 隠しステージで対戦

ストリートファイターZERO2

高知県／ギアナクン

オープニングに登場するステージで、対戦ができるぞ。

まず、バーサスモードを始めて、ステージセレクト画面を出す。そして、サガットにカーソルを合わせて、スタートボタンを押しながら決定しよう。すると、新たに大草原ステージでプレイできるのだ。このステージには草が生えているため、足払いなどの技は隠れてしまい、かわしづらくなっている。

ステージセレクト画面で、サガットにカーソルを合わせて下のようにする

スタートボタンを押しながら決定する

オープニングでリュウとケンが闘っていた、大草原ステージでプレイできるぞ

嵐の中の対決!!

たとえ雷が落ちようともお構いなし。新しい気分で闘いまくれ！

スーパーファミコン 銅 モンスターの姿を見られる

ウィザードリィ・外伝IV～胎魔の鼓動～

東京都／大丈夫?クン

まず多くの種類のモンスターを倒して、練武場の10Bまで進めるようにしておく。次に10Bの一番奥に行き、よみごぜんを倒して「まもののしょ」を手に入れる。このあと練武場の入口に戻って、「まもののしょ」を男に渡そう。すると、練武場に出現する全モンスターのグラフィックを見られるようになるのだ。

ここでは十字ボタンの左右を押すことで、表示されたモンスターを変更できる。また、Bを押すとモードから抜けられるぞ。

練武場の10Bへ行き、「よみごぜん」を倒す

「まもののしょ」を渡す

メッセージが変化した。ここで「はい」を選ぼう

モンスターのグラフィックが見たいほうだいになる

ニンテンドウ64 銅 ピーチ城でおぼれる

マリオカート64

長崎県／長峰悠介クン

まず、マリオGPかタイムアタックでピーチサーキットを選び、コース内にあるピーチ城の石橋の前へ行く。そしてここから加速しつつ進み、石橋の上でRトリガーを押して、右もしくは左の城壁に突っ込むようにジャンプしよう。すると自キャラが城壁を突き抜けて、なぜか水の中に落ちてしまうのだ。

ピーチ城へGO！

ここにある黄色い道を進めば、ピーチ城へ行けるぞ

このあたりでRトリガーを押してジャンプ。これは右の場合

城壁を突き抜けて、そのまま水中に落ちてしまう

技彦のMiniサポート

モンスターの出現場所 ウィザードリィ・外伝IV～胎魔の鼓動～

練武場の4B以降は、特定のモンスターを倒すことによってフロアが完成していきます。これらのモンスターは、ゲームを進めるうちに倒してしまえるものがほとんどですが、中には出現しにくいものも存在しています。そこで、そのようなモンスターの名前、倒したことによって完成する練武場の階数、主な出現場所を一覧表にまとめてみました。これらのモンスターを倒して練武場が完成したら、ぜひ右に紹介したウル技を試してみてください。

出現しにくいモンスター一覧表

モンスター名	対応する練武場の階数	主な出現場所
キャノン	4B	死霊の塔・2B
ばく	4B	幻術の塔・3F
ピレイト	4B	不動の塔・2F
だいだらぼった	5B	死霊の塔・3B
オオニュウドウ	5B	古の洞くつ・3B
ダイオウガマ	5B	古の洞くつ・4B
いっぽんだたら	6B	幻術の塔・3B
きゅうびのキツネ	6B	幻術の塔・3B
フォレストジャイアント	6B	幻術の塔・3F
らいじゅう	6B	幻術の塔・3F
ゴーレム	7B	古の洞くつ・5B
プリーストファング	7B	Sanctuary・3F
ポイズンジャイアント	7B	Sanctuary・1F
フレイク	8B	古の洞くつ・5B
カリュウ	9B	Dragon's cave・2B
ドリュウ	9B	Dragon's cave・2B
ブラスドラゴン	9B	Dragon's cave・1B

みんなの伝言板

牧場物語 現在、悪戦苦闘の続く毎日です。だれか上手にしあわせ指数を上げたり、牧場を広くしたりする方法を教えてくれ～!!（広島県／近藤弘康クン・14歳） **Parlor! Mini4** パチンコ屋さんになかなか行けない主婦にとって、大満足のゲームです。これで実機の練習かぁ？（東京都／小崎恵さん・30歳） **不思議のダンジョン2 風来のシレン** このゲームに出てくる「火迅風魔刀」は、ガ○ダムのビームサーベルみたいでとってもイカス（愛知県／山田浩之クン・16歳）。**スーパーパワーリーグ4** 福井アナの実況を初めて聞いたとき、なぜか20年前に親から買ってもらったテープレコーダーを思い出した（青森県／堀米克彦さん・30歳）。

ニンテンドウ64 銀

隠し機能3連発

栄光のセントアンドリュース

富山県／祈子クン

知っているとゲームが楽しくなる、3つの機能をドーンとまとめて教えちゃおう。

❶服を変更

ゲームを始めてティの位置を決めるときに、Cボタンユニットのいずれかを押しながら決定しよう。すると、押していたCボタンユニットに対応して、プレイヤーの服の色が変わるのだ。なお、このうち左を押していたときは、通常と同じ色になる。

ティの位置を、Cボタンユニットのいずれかを押しながら決めよう

下　上　右

押したCボタンユニットによって、通常とは違う服装になる

❷グリーンの表示を変更

まず、グリーンにボールが乗って地形グリッドが表示されたら、メニュー画面を出す。次に、拡張メニューの「画面設定」を選び、「マップ」にカーソルを合わせよう。そして、設定をONにしてAボタンを押すと、地形グリッドにアンジュレーション（地形のうねり具合）が表示されるようになるのだ。

みごとにグリーンオン。パーパットなので慎重になるぜ

「画面設定」の「マップ」にカーソルを合わせる。そして、設定をONにしてAボタンを押すと…

グリーンの地形グリッドにうねり具合が加わるのだ

❸身長を変更

プレイヤーコンフィグレーションの画面で、キャラクタにカーソルを合わせる。そして、Cボタンユニット4つをすべて押しながら、Aボタンを押そう。すると、プレイヤーの身長を10～255センチのあいだで設定できるようになるのだ。

Cボタンユニットを全部押しながらAボタンを押す。すると…

通常120～200センチまでの設定範囲を、10～255センチのあいだで設定できるぞ

ジャンボだぜ!!

最高の255センチに設定すると、こんな姿に。パットは苦手そうだな…

スーパーファミコン 銅

服装を変えられる

ストリートファイターZERO2

神奈川県／ジャジーデビルクン

プレイヤーセレクト画面で春麗にカーソルを合わせて、スタートボタンを押しながら決定しよう。すると、春麗の服装がチャイナ服に変わるのだ。なお、この状態のときは、気功拳のコマンドや、登場するときのポーズなども変わっているぞ。

春麗にカーソルを合わせ、スタートボタンを押しながら決定

気功拳は、ナッシュのソニックブームと同じコマンドになる

チャイナ服にチェンジ。このほうがしっくりくるかな？

ゲームボーイ 銅

ボス戦でチャレンジ

ボンバーマンGB3

新潟県／みそぼんクン

次々と出現するボスだけと戦い、すべて倒すとランクが表示されるモードがあった。パスワード入力画面で「DEB1F7F」と入力しよう。すると、各ステージのボスと1匹ずつ順番に戦うモードになるのだ。ここで、すべてのボスを倒すとそれまでの成績により、チャレンジモードと同じようにランクが表示されるぞ。なお、ゲームオーバーになっても、コンティニューすれば途中のボスから再開できる。

パスワードを「DEB1F7F」と入力する

ボスだけが次々と登場。すべて倒せば、ランクがわかるぞ

次号のファミマガ64は、2月14日（第2金曜）発売です。

エリア1でワープ
ドンキーコングランド
島根県／ゴリクン

エリア1の各ステージで、特定の位置に行くと隠しバレルが出現する。この隠しバレルに入るとゴール直前にワープできるぞ。各ステージにある隠しバレルの場所と入り方は、左と下の写真のとおりだ。

メインマストクライシス
スタート地点から左に3番めのマストの右端に立ち、左に向かってディクシーのポニーテールスピンで飛ぶ。このあと、いったん左端のマストに着地して、そこからロープを登り左にジャンプすると、ワープできる

パイレーツパニック
最初のマストを過ぎたところにある台の右端に行き、右に向かってディクシーのポニーテールスピンで飛ぶと、隠しバレルに入れる。

ラトリーとうじょう
アニマルバレルに入り、ラトリーに変身してスタート地点の左端で大ジャンプする。ジャンプの頂点で少し左に移動すると、ワープする

ふなぞこダイビング
スタート直後の水中で、右側の壁にくっつきながら下に潜る。すると、壁を通り抜けられるので、道なりに進むと隠しバレルに入れる

アスレチックデッキ
スタート地点の上にあるフックから、右にジャンプして2つめのフックに移動。そこから右に向かってポニーテールスピンで飛ぶと、ワープする

特別な画面を見られる
Parlor! Mini4
茨城県／市村秀明クン

一文なしになったときや、目標を達成したときなどに見られる特別な画面を、すぐに見ることができる技だ。実践モードのパスワード入力画面で、LとRを押しながらセレクトを押そう。これで、画面の左下に星マークが3つ表示される。この状態のときに、すべて同じ数字や記号を入力すると、入力したパスワードに応じて、いろいろな画面が表示されるのだ。ちなみに、入力する数字や記号と、それによって見られる画面は、右下の表のとおり。

パスワード入力画面でLとRを押しながらセレクトを押す

⇧左下に星マークが3つ表示された。ここでパスワードをすべて「0」と入力すると…

⇧なんと、一文なしになったときの画面に。なるべくなら、プレイ中に見たくないなー

入力する数字、記号	見られる画面
0	所持金が0になったときの画面
2	100万円突破したときの画面
4	300万円突破したときの画面
上の数字以外	エンディング

欲しいアイテムを入手
マリオカート64
大阪府／佐野友祐クン

好きなアイテムを選ぶことができるウル技を教えよう。まず、タイムアタック以外のモードでプレイを始めて、アイテムボックスと重なるように自キャラを停止させる。ここで気に入らないアイテムを取ったら、すぐに使ってしまおう。すると、アイテムボックスが次から次へと出現するぞ。これを根気よく続ければ、欲しいアイテムを手に入れることができるのだ。ただしにせものアイテムの場合は、停止したまま使うと自キャラが爆発してしまう。

⇧タイムアタック以外の、アイテムボックスが出現するモードを選んで、プレイを開始しよう

アイテムボックスと重なるように停止する

⇧もっと役に立つアイテムが欲しい！ 使ってしまえ

役に立つアイテムGET!

⇧さっきよりイケてるアイテムを入手

みんなの伝言板

木コイン

キミのハガキだ！ その① ファミマガ64には、なんだかニンテンドウ64の記事ばかり載っているので、持っていない僕には残念！ でも、『マリオカート64』が発売されたから、ニンテンドウ64を買ってしまうかも…（岐阜県／三上和宏クン・12歳）。**その②** 娘に「幼稚園でだれと遊んでいるの？」と聞くと、男の子の名前ばかり出てくる。「なにして遊んでいるの？」と聞くと、「ゲーム。いろいろ教えてあげてるんだ。」これでいいのか…、な（北海道／池畑礼恵さん・31歳）。**その③** ファミマガ64はおもしろい！ 重さでおもしろさをたとえると100トンくらいで、ほかの本は100〜180キロくらい。ダントツだ！（広島県／中村和成クン・13歳）

ナゾの回転地帯

ニンテンドウ64
マリオカート64
東京都／斉藤達也クン

まず、チョコマウンテンでプレイを始める。次に、コース終盤にある「Nintendo」の看板に背中を向けて、Aを押しながらRトリガーを連打しよう。すると、ここにある岩山を登ることができるぞ。さらに、カートが岩山のてっぺんにたどり着くと、なぜかクラッシュしたときのようにグルグルと回転するのだ。

Aを押しながらRトリガーを連打する

右のようにして、写真の矢印の方向へ行く

すると、クラッシュしたときのように回転するぞ

クラッシュ地獄

ニンテンドウ64
マリオカート64
神奈川県／ヨッシークン

まず、ノコノコビーチでプレイを始めたら、コース中盤のヤシの木が生えている場所に行く。そして、ヤシの木の左側から岩山に向かって走り、Rトリガーを連打しよう。すると、カートがヤシの木と岩山の間にはまってしまい、何度もクラッシュし続けるぞ。さらにこの状態を続けると、なぜかカートが砂地に埋まってしまうのだ。

ヤシの木にはさまると、クラッシュし続けるのだ

このあたりから、岩山に向かって走るのがコツ

しまいには、砂地に埋まってしまった…

カラカラさばくでおぼれる

ニンテンドウ64
マリオカート64
岡山県／在間一夫クン

カラカラさばくで、コース沿いにある2つめの踏切まで行く。ここで、線路手前の山の斜面を左に進み、トンネルの入口と山の間に突っ込もう。すると、なぜかカートが山を突き抜けて、水の中に落ちてしまうぞ。

2つめの踏切を左折して、この場所をまっすぐに進む

すると、なぜか山を突き抜けたうえ、水中にドボン

こうらが突き抜ける

ニンテンドウ64
マリオカート64
千葉県／秋葉悠佑クン

まず、さくのあるコースを選んで、こうら系のアイテムを手に入れる。そして、さくに対して垂直にカートを押しつけて、こうら系のアイテムを発射しよう。すると、こうらがさくを突き抜けて飛んで行くぞ。

さくにカートを垂直に押しつけてこうらを発射

さくを突き抜けて飛んでいくこうら。どこに行くのやら？

宙に浮かぶカート

ニンテンドウ64
マリオカート64
千葉県／秋葉悠佑クン

ヨッシーバレーで、スタートしたらわざとコースから外れて左に曲がり、ガケのさくにぶつかるまで進もう。すると地面が消えてしまい、カートが宙に浮いているように見えるのだ。

空も飛べる!?

高いガケの上に浮かぶクッパ。ちなみに落ちることはないのだ

岩をよじ登る

ニンテンドウ64
マリオカート64
長崎県／長峰悠介クン

ノコノコビーチで、コース最初の分岐点を左に進む。そして、てっぺんが緑色の岩山に向かって、Aを押しながらRトリガーを連打しよう。すると、普通ではとても登れないような、岩山の斜面をよじ登れるぞ。

てっぺんが緑色の岩山だけは、なぜか登れるのだ

ちなみに、登りきった先には海が広がっているぞ

変身し続ける

スーパーファミコン
ドラゴンクエストⅢ
秋田県／メンゲラクン

ランシールの町の神殿へ、「へんげのつえ」を使って変身してから行く。そして、先頭のキャラ1人だけが神殿に入り、変身の効果が切れたら仲間のいる場所へ戻ろう。すると、なぜか仲間は変身したままなのだ。

「へんげのつえ」で変身してから、神官と話をしよう

戻ってくると、仲間は変身したままだった…

母親が悲しむ

スーパーファミコン
ドラゴンクエストⅢ
徳島県／建増原健介クン

勇者が力つきている状態のときに、アリアハンの実家へ行き母親と話そう。通常ならパーティ全員を泊めてくれるのだが、この場合は違う会話になり、泊めてもらえないぞ。

力つきてしまった勇者。とりあえず実家に戻ろう

悲しみのせいか、家に泊めてくれない

超ウルトラ技

●最近、質問電話のまちがいが多発しています。電話番号はくれぐれもおまちがえのないように、確かめてからおかけください。

ディンキーが透明に

スーパーファミコン
スーパードンキーコング3
福島県／兼子良兵クン

「ゆきやまK3」の「レンギンのにわ」で、最初の穴の右側に行き、ディンキーがディクシーを持つ。そこで真上にジャンプして、下に敵が通ると倒せる高さで、左上にディクシーを投げる。そのあと、ディクシーが着地すると同時に、ディンキーはレンギンを倒して穴に落ちよう。成功すると音楽が消えて、ディンキーが透明になるぞ。なお、この状態は交代するともとに戻る。

ジャンプしてディクシーを投げ、硬直中に敵を倒す

ディクシーの着地と同時にディンキーが穴に落ちる

消えた？
相棒やタルを持つと、どこにいるのかわかるぞ

マリオの超ジャンプ

ニンテンドウ64
スーパーマリオ64
大阪府／有川昌志クン

「レインボークルーズ」でコインを99枚集めておき、100枚めを動くじゅうたんに乗ったまま取る。そして、パワースターが出現したら、飛び降りながら取ろう。すると、マリオが画面下へ落下するが、ミスにならずに飛び上がってくるぞ。

コインを100枚取って、パワースターを出す

じゅうたんからジャンプして、パワースターをゲット

下には何もないので当然落下するが…

ポーズをキメッ！
すぐにスゴイ勢いで戻ってくるのだ！

超ウルトラ技大募集！

●技のランクと賞金・賞品●

ランク	賞金・賞品
金コイン	1万円＋ファミマガ64特製記念品
銀コイン	5千円＋ファミマガ64特製記念品
銅コイン	3千円＋ファミマガ64特製記念品
木コイン	千円分の図書券

ウル技を見つけたら、下のハガキの書き方を参考にして、郵便番号、住所、名前（フリガナ）、年齢、電話番号、技の詳しいやり方をはっきり書いて送ってほしい。もし、同じ内容の技が送られてきた場合、ハガキは消印、FAXは通信時刻を見て、一番早く送ってくれた人の技を採用している。ちなみに、新しいゲームの技ほど、採用される可能性がグンと高くなるぞ。採用された人には左のような賞金・賞品を用意している。ガンガン採用していくのでドシドシ投稿するべし！　待ってるよ。

FAXの場合は24時間OK!!

FAX番号
022-213-7535

ハガキ

↓おもて

50円
980-□□
仙台市青葉区二日町6-7
TMファミマガ64編集部
ウル技係
☆ハード（ニンテンドウ64、スーパーファミコン、ゲームボーイなど）
☆ゲームタイトル

↑うら

・ゆうびんばんごう
・じゅうしょ
・なまえ（フリガナ）
・とし
・でんわばんごう
・技の内容

シャッターをすり抜ける

スーパーファミコン
スーパードンキーコング3
福岡県／松隈和広クン

「クレムウッドの森」にある「スクイールホイール」を始めて、相棒がいる状態で最初のクリンプにわざとぶつかる。そして、自キャラが点滅しているあいだに、右へ進もう。すると、そのままシャッターをすり抜けて、すぐにゴールすることができるのだ。

スルリ！
シャッターをすり抜けた。あとは、ゴールするだけだ
相棒がいるとき、敵にぶつかってそのまま右に進むと…

隠しメッセージ出現

スーパーファミコン
桃太郎電鉄HAPPY
広島県／柿村元成クン

「ちいきデータ」で、九州にあるロボット研究所から、右に2マス、下に1マスの位置の海上を調べると、隠しメッセージが出現するぞ。また、大阪の「大」の文字から左へ1マス、下へ2マスの位置を調べると、それまでにプレイした回数が表示されるのだ。

九州にあるこの位置を調べると、隠しメッセージが出現

大阪の近くにあるこの位置を調べると、プレイ回数がわかる

ウル技のツボ

編集部に届いた『ドラクエIII』の技は、期間別で左のように分類できます。最初はできない技が多く送られて、惑わされました。後半では、みんなゲームをクリアして隠しダンジョンを見つけたようですね。ちなみに、この技の最初の投稿は発売1週間後でした。

SFC版『ドラクエIII』のウル技投稿の傾向

❶発売1週間後ごろまで
ファミコン版にあったもので、過去のファミマガや大技林に掲載されていたウル技

❷発売2週間後ごろまで
ウル技ではない特殊なイベントや、敵を倒すと手に入るアイテム（すごろく場の場所や、宝箱の中身など）

❸発売2週間後以降
今号で紹介している、クリア後に行ける隠された世界

サテラビューステーション

SATELLAVIEW STATION

しゃべりまくりの『BS探偵倶楽部』を大特集！

『BS探偵倶楽部』のロムと声優サンの声が入ったビデオを入手！　擬似サウンドリンクをプレイし、新システムと緊張感ただようストーリーを紹介するぞ！

BS探偵倶楽部 〜雪に消えた過去〜

音声連動（2月9日放送開始）

前編のキャスティングとストーリーを紹介

主人公はあゆみチャンだ

❶あゆみちゃんを操作して事件の謎を解く

❶最初の5分で操作の仕方を教えてくれる

『BS探偵倶楽部』の放送日程が決定。前編は2月9日から放送開始だ。ナント、今回プレイヤーが操作するのは、ディスク版の主人公のパートナーだった「橘　あゆみ」ちゃんなのだ。

3部作に分かれる前編の放送日程は2月9日〜14日の18：00〜19：00、25：00〜26：00だぞ。

新システムを使用して細部までチェック

ディスク版と大きく変更されたのが調査の仕方だ。従来のコマンド選択から、調べたい所をクリックする新システムになっている。人と話をしたいときは、相手をクリックすればOKだぞ。

画面をクリック

❶アヤシイ所をとにかくクリックしよう

重要なシーンではキャラがしゃべる

重要なシーンでは登場人物のほとんどを豪華声優陣が演じてくれるので、盛りあがること間違いナシ。調査に役立つ大切なセリフを話すので、聞き逃さず、じっくり推理しよう。

❶イベントシーンでは迫力が違うぞ

声優が演じるキャラのキャスティング紹介

今回入手した資料の声優サンのキャスティングリストとキャラの顔と設定を紹介するぞ。とりあえず判明しているだけだが、こんなに豪華なキャストだ。ストーリーが佳境に突入するともっとたくさんのキャラがしゃべると思われる。

また、登場したキャラはアイコンの人物コマンドでいつでも見ることができるぞ。

米田巡査

桐山署巡査。ひょうひょうとした感じの26歳。
声：中尾みち雄

佐久間署長

桐山署署長。威厳のある感じのエライ人。
声：青野　武

橘　サチ

あゆみの祖母。上品な感じの老女。62歳。
声：江森　浩子

橘　敏江

あゆみの母。明るいが病気療養中。39歳。
声：江森　浩子

野村　令子

高校卒業後、東京でOLをしている。21歳。
声：鈴木麻里子

橘　あゆみ

空木探偵事務所で助手をする明るい女子高生。
声：皆口　裕子

ナレーション

アナウンサータイプのナレーションの人。
声：新山　志保

前作の主人公

空木探偵事務所で助手をしている前作までの主人公。
声：ナシ。

空木探偵

さわやかなカッコいいタイプの私立探偵。
声：速水　奨

橘　慎太郎

あゆみの叔父にあたる人。情けない声が特徴。
声：塩屋　浩三

草野　次郎

東京で経営コンサルタントをしている。
声：塩屋　浩三

今田医師

橘家かかりつけの医師。〜ぢゃが口癖。58歳。
声：青野　武

いつでも見えるぞ

❶家系図は結構参考になるのでチェック

サテラビューに興味を持った人は

※スーパーファミコン放送を受信するために必要な「サテラビューセット」は店頭にて販売中。価格は18000円（税込）。詳細はSt.GIGAサテラビュー放送センターにお問い合わせ下さい。電話番号は、東京03-5350-8686です。

気になる前編のストーリーを紹介

気になる前編のストーリーとポイントをちらっと見てみよう。
同級生が殺されるという忌まわしい事件（ファミコン探偵倶楽部II・'89年作品）から約1年が過ぎようとしていた。事件後、空木探偵事務所の助手として働くようになった女子高生「あゆみ」は、病気の母を見舞うために、連休を利用して実家へ帰省。しかし次の日、令子から母親が警察に連れて行かれたことを知る。どうやら事件の参考人らしい…。とりあえず母親のいる警察署に行くことにする。

母親が警察に！

令子「大変なのよ、おばさんが警察

悲劇の物語はここからスタートする…

左が令子サン、右がおかあさんだぞ

米田巡査と話しこめ

警察署では、母親は取り調べ中なので会わせてもらえなかった。しかし、米田巡査から事件の詳しい話を聞くことができ、殺害現場の見取り図をもらうことができる。

見取り図を入手！

殺害現場の見取り図もいろいろクリック

草野家を調査

殺害された「草野剛三」の草野家とあゆみの橘家が、実は犬猿の仲であることを知ったあゆみは、草野家に、殺害現場の様子や情報を入手しに行く。殺害現場をじっくり調べようとするが、ある人物にジャマされてしまう。そして、そのあと現れる令子の話は…。

だれを呼びますか？
警察関係者　あたりのひと
草野剛三

殺された前村長、草野剛三の家の前で調査

村人に聞きこみ

草野家での情報収集の次は、村人に聞き込みをして、草野家や橘家のことを調べることにしたあゆみ。村人は時間が過ぎると去っていってしまう人や、ある質問をすると逃げてしまう人がいるので、慎重に行動しよう。人だけでなくいろんな所も調べた方がイイゾ。

あゆみ「ちょっと、うかがいたいことが
あるんですが。

結構いろんなことをしゃべってくれるぞ

1日の整理と推理

母親も無事警察から帰ってきたところで、今日1日の整理と犯人の推理をする。現段階で一番アヤシイ人物は誰だろうか？ 次の日、衝撃の事実があゆみを待つ…。

じっくり考えよう

何について推理しますか？
☞剛三殺害の動機
推理をやめる

1日のまとめ。しっかり調査できたかな？

データ放送 今回のみどころ

『SDガンダム G-NEXT』の追加ユニットとマップのデータが再び配信されるぞ。おなじみの「WガンダムZERO」など、製品版には収録されなかったユニットや、ユーザーから募集したオリジナルのユニットなどが登場する。

追加ユニットはとっても強いぞ

1月26日〜2月1日	時間	2月2日〜8日	時間	2月9日〜15日
00 ダビスタ96・対応データH 30 ダビスタ96・対応データI	12	00 ダビスタ96・対応データJ 30 SDガンダム・対応データ	12	00 ダビスタ96・対応データJ 30 SDガンダム・対応データ
00 RPGツクール2・対応データ 龍馬でゆく・完結編	13	00 RPGツクール2・対応データ 30 高橋名人の大冒険島	13	00 お気楽講座 30 ザ・ファイヤーメン
00 スペシャルティーショット 30 花札	14	00 スーパーピンボール 30 スーパー倉庫番	14	00 高橋名人の大冒険島 30 スーパーピンボール
00 ワイルドガンズ 30 SANKYO Fever／ フィーバー／	15	00 ザ・ファイヤーメン 30 ワイルドガンズ	15	00 スーパー倉庫番 30 花札
00 レミングス 30 決戦 ドカポン王国IV	16	00 SANKYO Fever／ フィーバー／ 30 スキーパラダイスwithスノーボード	16	00 ワイルドガンズ 30 SANKYO Fever／ フィーバー／
00 BSマーヴェラス コース4 ※日曜のみ、00から裕木奈江のGE-MUの壺、20からゲーム虎の超大穴	17	00 サテラQ 第1週 ※日曜のみ、00から裕木奈江のGE-MUの壺、20からゲーム虎の超大穴	17	00 サテラQ 第2週 ※日曜のみ、00から裕木奈江のGE-MUの壺、20からゲーム虎の超大穴
00 BSニチブツマージャン 第1週 ※土曜のみ、爆笑問題のシリコン町内会	18	00 BSニチブツマージャン 第2週 ※土曜のみ、爆笑問題のシリコン町内会	18	00 BS探偵倶楽部 前編 ※土曜のみ、爆笑問題のシリコン町内会
00 スキーパラダイスwithスノーボード 30 花札	19	00 高橋名人の大冒険島 30 スーパーピンボール	19	00 ザ・ファイヤーメン 30 高橋名人の大冒険島
00 ワイルドガンズ 30 SANKYO Fever／ フィーバー／	20	00 スーパー倉庫番 30 ザ・ファイヤーメン	20	00 スーパーピンボール 30 スーパー倉庫番
00 スキーパラダイスwithスノーボード 30 スペシャルティーショット	21	00 花札 30 ワイルドガンズ	21	00 スキーパラダイスwithスノーボード 30 花札
00 ダビスタ96・対応データH 30 ダビスタ96・対応データI	22	00 ダビスタ96・対応データJ 30 SDガンダム・対応データ	22	00 ダビスタ96・対応データJ 30 SDガンダム・対応データ
00 RPGツクール2・対応データ 龍馬でゆく・後編	23	00 お気楽講座 30 SANKYO Fever／ フィーバー／	23	00 RPGツクール2・対応データ 30 ワイルドガンズ
00 ワイアラエの奇蹟 30 す〜ぱ〜ぷよぷよ	24	00 スキーパラダイスwithスノーボード 30 花札	24	00 SANKYO Fever／ フィーバー／ 30 スキーパラダイスwithスノーボード
00 BSニチブツマージャン 第1週 ※土曜のみ、伊集院光の怪電波発信基地	25	00 BSニチブツマージャン 第2週 ※土曜のみ、伊集院光の怪電波発信基地	25	00 BS探偵倶楽部 前編 ※土曜のみ、伊集院光の怪電波発信基地

いきなり年賀状特集なんかやって、他のコーナーが狭いんじゃないの？　…なんて心配はご無用。今号は4ページなのですっ!!

(千葉県／紺色タイツ)

(千葉県／からしアンパン)

(大阪府／逸樹ありす)

年明け最初のマニアックということで、皆様、あけましておめでとうございます！　たくさんの年賀状をいただいたんで、突発特集を組んでみました。今年もマニアックをよろしくね！

(愛媛県／南条みき)

(千葉県／いが2)

(宮城県／桐生成リターンズ)

(埼玉県／浅葱もえる)

(群馬県／浜本みん)

(富山県／いーすと)

(神奈川県／翔似衣奈)

(北海道／ジョゼット)

(京都府／盛塩氏労)

心の一本

人気があろうとなかろうと、「自分にとっては最高の一本」が誰にでもあるハズ。そんな「心の一本」を紹介してもらうのがこのコーナーです。

♡このゲームが発売されたのは、多分3年か4年前だと思います。今頃このゲームをプレイしたなんて、今年が宮沢賢治さんの生誕100年（編注：昨年に届いたお便りです）だからではありません。私がこのゲームをプレイするきっかけになったのは、ある男の子に勧められたからでした。彼は8歳年下の22歳の男の子で、弟のようにかわいがっていました。彼はずっと「一番好きなゲームは『ドラクエIII』だ」と言ってたのですが、8月の終わりに「美佐子さんにだけ、僕が一番心に残って忘れられない、感動したゲームを教えますね。それは『イーハトーヴォ物語』です」と手紙に書いてきてくれました。早速ゲームショップへ行き、中古でしたが、手に入れました。彼の言ったとおり、音楽もストーリーも素晴らしいと思いました。本当に、とても感動しました。それまでは、私は宮沢賢治という人にまったくと言っていいほど興味がなく、本もほとんど読んだことがありませんでした。でも、このゲームをプレイしたら、宮沢賢治にとても興味を持ち、もっともっと知りたくなりました。私は子供の頃から安房直子の「きつねの窓」という童話が大好きです。「両手の親指と人差し指で窓を作ると、逢いたくても、もう二度と逢うことができない人の姿が見える」ということが書いてあります。『イーハトーヴォ物語』も、最後に賢治さんが同じようなことを言ってますよね。「銀河鉄道に乗れば、逢えるかもしれない」ようなことを…。そして9月27日、ちょうどエンディングを迎えた時、彼のお母様から電話がありました。彼は、遠い所へ行ってしまいました。もう、電話も手紙も出せない。もちろん逢うこともできない、遠い遠い所へ行ってしまいました。私も銀河鉄道に乗りたい。賢治さんと一緒に銀河鉄道に乗って旅をしたい。そうすれば彼に逢えるかもしれない…心からそう思いました。今でも、そう思っています。彼がなぜ、このゲームのことを教えてくれたのか、よくわかりません。でも、私は彼から色々なことを学んだと思います。そして、こんな素晴らしいゲームを作ってくれたスタッフの皆様に、心から感謝しています。本当にありがとうございました。私にも、彼と同じように、一生心に残って忘れられないゲームになると思います。これからも、色々な人が感動する、素晴らしいゲームを作り続けてください。　（東京都／M・M）

㊞わずか22年の短い生涯の中で出会った、最高の「心の一本」。遠い国に旅立ってしまった青年の感動は、今も別の人の「心の一本」として、心の奥に大切に根付いています。

♡「心の一本的な音楽」として『ドラクエII』を選んでおいて何なんですが、オイラの心の一本は『ロックマン2』です。このソフトのおかげで、人付き合いが下手だったオイラに友達ができた。小2の頃、その友達に「ロックマンって知ってる?」と聞かれ、「いちおー」と答えたら「良かったー。それじゃ今日俺んちに来て」ということに。そこで『ロックマン2』を初めてやってみた。小2の頃はヒーローものがはやってたから、『ロックマン2』にはハマった。クリアはできなかったけど、初めて友達と協力して進めたゲーム。忘れられません。　（福島県／リデシ）

㊞初めて友達とプレイしたゲームって思い出深いよね。まして、そのゲームを通じて知り合った友達なら、なおさら忘れられないだろうなぁ。と言いながら若かりしの頃を思い出す㊞でありました。

【床下マニアック】 ▷1号でどのくらいのハガキが来るんですか？（神奈川県／ハイトップ）㊞少ない時が100通くらいで、多いときは軽く3倍以上のことも…。もっとも、誤字や文字の小ささで使えない投稿も多いんで、実際の掲載率はそんなに低くないんじゃないかなぁ。郵送時に汚れちゃってたりする、不運なハガキの数もバカにならないし。

おハガキマニアの園 その

今号はテーマの園でスペースを取ったんで、本家の方が小さめになってます。

☆去年の13号までのマニアックに掲載された、『スターオーシャン』のイラストで、どのキャラが何回描かれているかを調べました。うーん、マニアック（苦笑）。では、さっそく。1位…ミリー㉒ 2位…ラティ⑰ 3位…イリア⑨ 4位…シウス・ドーン⑤ 6位…フィア④ 7位…アシュレイ・ヨシュア・マーヴェル・ティニーク③ 11位…ペリシー② 12位…ロニキス①でしたね（ナレーター風）。◎結果から。ミリーだんとつ。ミリー嫌いの自分には許しがたい結果っス。「シウスとかよりヨシュアみたいな美形キャラが人気」と2代目㊞さんに書かれたシウスも4位をキープ。2代目㊞さん、どーだいっ。猫好きの多さでいいトコまでいくと思ったペリシーは…仲間にすることの難しさからかこんな結果に…。'97年はもっといく可能性大。ロニキスは…合掌。個人的には心の師匠のアシュががんばってて一安心。一時期はロニキスと似たようなもんだったし。

（東京都／こたつや）

㊞おりしもキャラコンの一次集計の後に読んで、ひっじょーに笑えました。ランキングに顔がないどころか、ミリーは1票、ラティは2票、シウスとドーンに至っては名前もありません（笑…ってる場合じゃないって）。ちなみに掲載時は、絵にインパクトがあったり工夫があったりする投稿を選ぶので、㊞のキャラの好みはほぼ無関係です。念のため…。最後に、おもしろい集計をやってくれたこたつやさん、ありがとうっ！

☆1・2号の智坂みるく様♡ 私もついこの間、変（超）な小説を書きました。テーマは『聖剣3』。…が、自分の好き勝手にやりすぎました…。パーティには6人全員いるし、『FFⅦ』のヴィンセントは出てくるし（趣味）、フェアリーは3人出てくるし、もーワケわからんっ！…でも、友人に好評でした（ナゼ!?）。今度は真面目に、主人公はホークアイで書こうかなぁ…。ぜひ智坂みるくさんのヤツも見せて欲しいな…。付録につけるとか（笑）。ホークアイとリース…くぅ〜（涙）。

（神奈川県／ハイトップ）

㊞好きなゲームをオリジナル小説にしてる人が、思ったより多くてビックリ！ さすがに掲載は難しいけど、読んでみたいかも。『サウンドノベルツクール』でゲーム化、なんてのも楽しそうだよね。

☆新コーナーを考えてみました。例えば…。

「ホークアイへ」
サヨナラ…（BYジェシカ）とか、
「ホークアイへ」
浮気者!!（BYエドガー）などの、
「伝言板みたいなこと」をやるのはどうでしょう。それにしても、この伝言板はひどいかも…。

（東京都／名乗るほどでも）

㊞これもなかなか面白そう。なんとなく大喜利（笑点でやってるヤツ。…知らない？）を思わせるよね。ちなみに次号からファミマガ64がリニューアルされるかも。マニアックも多少変わる予定。ついでにコーナーを増やすつもりなんで、こんな感じの新コーナー案も大募集です！

これは2枚のハガキによる合作。息がピッタリですね♪（東京都／きさらぎ浅葱・佐賀県／青都樹蒼）

紳士淑女の社交場
マニアック画廊

封筒にまとめて投稿する場合は、ハガキじゃなくてもOK。その際には、各イラストや文字ネタの裏に住所と名前（ペンネーム）、そしてコーナー名を忘れずに！

とってもかわいいタッチです（長崎県／Pigma）

3種類の画材による合わせ技！（大阪府／神泉総司）

㊞もイチ押しのカップル。100年越しの恋、ホントに実って欲しいよね（千葉県／ふづきうみ）

Romancing Sa·Ga2

彩色は透明水彩かな？ キレイな発色とセンスいい配色が◎っ！（北海道／竜召りむ）

マントの質感がうまい！（千葉県／大和裕菜）

ちょっと珍しい『ガイア幻想紀』って選択がいいね（東京都／ゆうきりょう）

シリアスな表情も、瞳だけに鮮明な色を使った点も、ドキッとさせられます（東京都／カミィ）

かわいいだけでなく、画力も高し！ わりと投稿の少ないクラス2のカラーってのも目立ってたよ（愛知県／めっきー）

普通の男なら行くでしょ。言われてみたい一言だよなぁ（三重県／一の君）

サテラビュー放送記念！ 移植は…どうなんだろ？（兵庫県／篠原賢哉）

おお、こりゃ面白い。意外と掲載0の県があるんだなぁ…。高峰さん、どもです！（秋田県／高峰るいか）

◎勝手に集計――（笑）
これは1〜13号までの県別ハガキ枚数です。
北海道29 青森5 岩手0 宮城23 秋田7
山形4 福島10 茨城7 栃木2 群馬7
埼玉17 千葉36 東京60 神奈川49 新潟14
富山5 石川5 福井0 山梨3 長野3 岐阜7
静岡7 愛知31 三重9 滋賀1 京都16
大阪15 兵庫27 奈良3 和歌山6 鳥取3
島根1 岡山11 広島7 山口7 徳島19
香川7 愛媛6 高知0 福岡8 佐賀0
長崎2 熊本2
大分2 宮崎0
鹿児島0 沖縄2
でした。うーん
私ってひま人（笑）
実はけっこう楽しんでやってました。
またやりたいです。

【床下マニアック】 ▷ハガキ以外の紙に絵を描くときはハガキサイズに切るんですか？（東京都／Erika） ㊞B4まではOK。ハガキサイズがベストだけどね。

4コマニアック
気になるゲームにつっこみ三昧

意外にも「4コマニアックにも今号の一本を！」って声が多かったんで、いきなり「今号のザブトン」を作ってみました。映えある第1号は**ぱらさ**さん！ パチパチ。

今号のザブトン

⬆久々に編のツボをついた迷作。3、4コマ目の間の取りかた、展開、不条理さ…パーフェクトでございます（秋田県／ぱらさ）

➡細工ビギナーが一度は通る道、それがはずかしいかざり…（東京都／人間）

⬆「ストラゴス危うし…!?」じゃないって。彼が何をしたってゆーの（千葉県／魔王）

➡春麗だけに「春獄殺」。なんちて。…ごめん（千葉県／ねこの・S）

➡時として、人は冒険してみたくなるものなのさ（神奈川県／岡みゆき）

⬆…とすると、ジョゼットの真の好物って…茶わん蒸しなのぉ!?（岡山県／黒子走り）

➡どーしよ、「ホークアイすみれ説」が定着しちゃったら（京都府／水波聖音）

テーマの園 自分のペンネームの由来

おハガキマニアの園から独立して、1つのテーマについて熱く語ってもらおうというのがこのコーナー。今回のお題は、12号のたぬきさんの投稿が元ネタ。実にテーマ画廊を超える数の投稿が集まりました。

◆僕、黒子走りの名の由来をお教えします…。この名からわかるように、僕は黒子が好きなのです。そしてこの名のついたあの日…。僕が小学生の頃、友達とバスケをしていて、僕がドリブルで突っ走っていたら、だんだん腰が下がってきて、前傾姿勢になってきました。その姿を友達が「黒子走りだ！」と答えました。そうなのです、黒子好きの僕が走る姿、それが黒子走りの由来となったのです。（岡山県／黒子走り）

編アダ名がそのままペンネームになってるんだね。しかし「黒子走り」って…想像すると笑えるぞ（笑）。

◆オイラの場合は、『聖剣3』を初めてクリアしたパーティ、リース、テユラン、シャルロットの3人の頭文字なんです。（福島県／リデシ）

編なるほど！ 3人の頭文字をつなげた名前だったのかぁ。常々フシギなペンネームだと思ってたんだよね。

◆六分儀とは、航海中に星の角度を測り、位置を知るための道具である。現在、多くの情報が氾濫している。その中にいて、自分の位置を見失わないように、とつけたわけです。本当の理由は別にあるがね…。（東京都／六分儀）

編かなり知的で、カッコいい由来です。しかし…別の理由って何よ!?

◆私のペンネームは『魔法陣グルグル』に出てくる総裁の2号、という意味です。そんでもって平仮名に直して、ちょっといじって。今となっては、なんかかっこ悪いなぁと思ってます。やっぱりマジメに考えたほうが良かったなぁ…なんて思ってるんです。（宮城県／そーさい2）

編ちょっとのアレンジで、相当イメージが違って感じるよねー。元ネタが『グルグル』とは意外でした。

◆私の場合、辞書で好きな漢字を探してペンネームを決めました。あっという間に決めてしまったペンネームですが、けっこう気に入っているので変えずに投稿を続けるつもりです。最後に必殺アイテム！ 学研から1600円で出ている「ネーミング辞典」。ぜひ参考にして欲しい本です。（愛知県／蒼月ひかる）

編辞書から適当に、っていう人は多いみたいだね。でも辞書派の人は、シンプルでキレイなペンネームにまとまってることが多いのだ。

◆私のペンネーム「西井龍人」の作り方です。①まず本名をすべて母音にする。私の場合「いいいううお」になります。②同じ母音の別の字をあてはめる。私は「にしいりゅうと」をあてはめました。③あとは漢字。これは、自分で探しましょう。私は「西井龍人」にしました。響きが本名と同じでも、まったく違う名前のできあがりです。（神奈川県／西井龍人）

編発想が面白いね。なるほど、発音の響きはまったく同じでも、全然雰囲気が変わってるもんだなぁ。

◆私のペンネームの由来はこうです。まず「浜本」は、敬愛しているダウンタウンのお2人（浜田と松本）から取りました。それから「みん」ですが、実はこれ、本来は漢字で「明」だったんですよ。漢字一文字の名前に憧れていたもので。でも「明」で投稿したら、絶対皆さん「あきら」とお読みになると思ったので、平仮名に直しました。「明」の由来は、もちろん古代中国の王朝からです。別に明の時代に思い入れがあるわけではなく、音の響きが良かったからです。（群馬県／浜本みん）

編こちらは複数の元ネタからの合わせ技ですな。確かに、「明」って書いてたら「あきら」って読んじゃいそう。漢字＆平仮名の組み合わせの方が、なんとなく覚えやすいしね。

◆質問とは少々話がズレているかもしれないけど、俺がペンネームを付けない理由をお聞かせしよう（えっ、聞きたくない?）。理由その1：目立つ!! 周りにペンネームの人が多いから、だけではない。俺の場合は本名が変わってるうえ、シンプルな字ばかりなので、下手なペンネームをつけてしまうよりはるかに目立つのだ!!（本当か?）理由その2：ペンネームは個性が無い!! さすがに「きさらぎ浅葱」さん（FMWでも猛威を振るってます。スゴイ！）みたいなカッコイイのや、変わったのは別だけど、キャラの名前をそのまま、では工夫が無いし、他のファンの人に申し訳ない（?）のでは…。理由その3：その他!! 他にも「親が付けてくれた名前だから」、「自分であることの証明」などの理由がある。（三重県／川西正臣）

編最後に紹介するのは、本名派の意見。なるほど、本名での投稿者は少ないから、結構目立ってるかもね。実際、本名で投稿してるのはホンの一部の人のみ。本名っぽいペンネームの人は多いけどね。やっぱり、本名じゃ恥ずかしいのかな？

ぺんねいむのこと。

⬆確かに霜夜さん、絵も名前もよく変えてるよね（徳島県／霜夜りふる）

➡「名前っぽい形」にこだわるのもまた一興。自分の好みが一番！（新潟県／雪里椿）

マニアックテーマ画廊

10年後

ハイ、今回は初めからオチが見えてた気がします。大半の方が予想されていたとおり、実に全投稿の約7割がシャルロットでした（苦笑）。よって小特集敢行！

➡こんな感じの王道カップルって、やっぱり絵になるなぁ（大阪府／刹那見切）

⬆「へーか　けっこん」の娘だね（神奈川県／西井龍人）

➡なんか、いいオジサン風になっちゃった紅蓮の人です（埼玉県／ぶたまん）

➡っくぅ〜、うらやましいじゃないですの（福島県／愛気）

➡ヤツの正体は未来のロビンだったんだろーか…!?（千葉県／からしアンパン）

➡もーちょっと待たないと、ヒースって犯罪者ではっ!?（石川県／あまぞねす）

シャルロット小特集

➡いやいや大人の魅力も捨て難いモノが（埼玉県／結城世羅）

➡なるほど、サラなら保母さんとか似合いそうな感じ（長野県／雷神かなめ）

今号の一本！

➡なんかミョーにカッコいいピピンが気に入りました。右上の2人もイイ味出てるんだ、コレが（大阪府／めいふぁ）

➡どこかでヒースがやきもきしてるかも…ね（千葉県／凰つばさ）

➡やはり妖精の血がマズいのか、同ネタ多数でした（東京都／高見音魔笛）

➡意外や意外、今号のテーマ画廊は㋷＆㋭の投稿はなかったよ（神奈川県／ハイトップ）

あて先はこちらっ！

次号からマニアックもリニューアルの予定。そこで、新コーナーを作ってみようと思います。その名も「いきなりファンコール」。以前から多くの要望をいただいていた、投稿者を応援したり、ファン宣言するためのコーナーです。ちなみに不定期連載の予定。

なお、見た目はリニューアルされるマニアックですが、内容自体は今までどおり。募集するコーナーも従来同様です。ちなみに連載が「マニアック画廊」「マニアックテーマ画廊」「おハガキマニアの園」「4コマニアック」の4本。あて先ハガキも当然毎回募集中！不定期連載が「心の一本」「俺の歌を聴け！」「テーマの園」。他にも「新人さんいらっしゃい」や「床下マニアック」がありますが、こちらはコーナー指定はできませんのでご注意を。

なお、今後のマニアックは締め切りのサイクルが変わります。次回、4号のテーマ画廊のお題はすでに締め切り済。5号は「耳」で、締め切りは2月7日必着。6号は2月21日必着で「春の足音」。すべての投稿のあて先は〒105 東京都港区東新橋1-1-16 TIMファミマガ64編集部 RGBマニアック係の各コーナーまで。キャラコンもよろしくねっ！

➡リニューアルしても、あて先は同じでーす（徳島県／宇宙遊泳M）

第2回キャラクタコンテスト開催中！

まずは、1月9日到着分までの中間報告から。…えー、「任天堂ハードのキャラならOK」という幅広い集計対象のため、票が割れすぎてしまい、上位2人を除いてかなり予想外の順位となりました（笑）。ちなみに現在の総キャラ数は63人。6票以下は壮絶なダンゴ状態です。かなりメジャーな人も埋もれてます（笑）。

キャラコンの締め切りは、2月14日(金)必着。投票方法は、投稿ハガキの表に住所・氏名を書いた横にキャラ名と登場ゲーム名を書いてください。1通につき1キャラで、何回投票してもOKです。全投票者の中から抽選で64名様には、オリジナルテレカをプレゼント！　ごひいきキャラの応援ハガキも募集中です。

キャラ別

順位	キャラクタ名（登場ゲーム名）	ポイント
1	リース（聖剣伝説3）	45
2	ホークアイ（聖剣伝説3）	28
3	チェスター（テイルズ オブ ファンタジア）	20
4	ヨシュア（スターオーシャン）	14
5	クラース（テイルズ オブ ファンタジア）	12
6	イリア（スターオーシャン）	11
7	カタリナ（ロマンシング サ・ガ3）	10
8	アーチェ（テイルズ オブ ファンタジア）	7
8	ロック（ファイナルファンタジーVI）	7
8	ロニキス（スターオーシャン）	7

➡チェスター爆発は桐生成さんの愛の力が強力でした

ゲーム別

順位	ゲーム名	ポイント
1	聖剣伝説3	90
2	テイルズ オブ ファンタジア	43
3	スターオーシャン	41
4	ロマンシング サ・ガ3	17
5	ファイナルファンタジーVI	14
6	ファイヤーエムブレム 聖戦の系譜	9
7	星のカービィスーパーデラックス	6
7	魔装機神	6
9	ワンダープロジェクトJ2	5
10	ストZERO2他3タイトル	4

➡『FE』が今後伸びそうな気配だぞ

▷皆さん、画材はどんなのを使ってるんですか？（東京都／Erika）㊢使う人が多い順に、色鉛筆、マーカー類、カラーインク、次いで不透明水彩かな（学校で買う絵の具がそう）。中には透明水彩を使う人や、アクリル塗料で彩色する人もいるよ。一番手軽でキレイなのは…マーカー類かなぁ。色やペン先の種類が豊富だし。

毎週土曜日 発売前ゲームプレイざんまい!!

「ファミマガLand」は、発売前の人気ゲームが好きなだけ遊べるスゴイ施設！ 毎週土曜日の時～時まで開場。入場無料だ。そのアンケートで得たゲームの感想は、「ファミマガWeekly」のレビューコーナー「フェアジャッジメント」に反映されるぞ。

ファミマガLandでできる!!

■交通機関
●JR（京葉線・武蔵野線）・営団地下鉄(有楽町線)
臨海副都心線／新木場駅下車
●路線バス
夢01系統
錦糸町駅(JR)
～新木場駅(約35分)
(日曜・祝日のみ、毎時1～3本運行)
木11甲系統
東陽町駅(営団地下鉄)
～新木場駅(約20分、毎時3～5本運行)

高速湾岸線
地下鉄 新木場
新木場駅
駅前広場
交番
ウッドショップもくもく
NEC
ファミマガLand
■はバス停です。
※駐車場がありませんので、お車でのご来場はご遠慮ください。

じっくりプレイの 毎週日曜日は会員Day!!

「土曜日じゃ都合が悪い」といったアナタは、会員登録がオススメ！　「ファミマガWeekly」に綴じ込んである登録ハガキを送るか、土曜日の来場時に直接申し込むことでに登録することが可能だ。後日、ファミマガLand事務局から、来場してもらいたい日時を連絡するぞ。来場会員は交通費1000円の特典つき！

1/25・26ファミマガLand プレイ可能予定ソフトリスト (2/7～13発売予定ソフトが対象)

プレイステーション最新作
- ●厄痛～呪いのゲーム～／アイディアファクトリー／アドベンチャー
- ●ドラゴンナイト4／バンプレスト／シミュレーション

サターン最新作
- ●蒼穹紅蓮隊／エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）／シューティング
- ●エリア51／ソフトバンク／シューティング
- ●シミュレーションズー／ソフトバンク／シミュレーション
- ●はいぱぁセキュリティーズS／ビクターインタラクティブソフトウェア（パック　イン　ソフト）／シミュレーション

※プレイ可能ソフトは、変更の可能性があります。

2/15は『実況パワフルプロ野球4』登場予定

2/8・9ファミマガLand プレイ可能予定ソフトリスト (2/14～20発売予定ソフトが対象)

プレイステーション最新作
- ●バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム／アクレイムジャパン／アクション
- ●AZITO－アジト－／アステックトゥーワン／シミュレーション
- ●LOVE GAME'S　わいわいテニス／市川ソフト開発（Tears）／スポーツ
- ●マジックカーペット／エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）／シューティング
- ●ハームフルパーク／スカイ・シンク・システム／シューティング
- ●トゥームレイダース／ビクター インタラクティブ ソフトウェア（ビクターソフト）／アクション
- ●TOP GUN FIRE AT WILL！／メディアクエスト／シューティング

サターン最新作
- ●バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム／アクレイムジャパン／アクション
- ●天城紫苑／CLIP HOUSE／アドベンチャー
- ●だいな　あいらん／ゲーム アーツ／ETC
- ●ぷよぷよSUN／コンパイル／パズル
- ●サクラ大戦　花組通信／セガ／ETC
- ●クレオパトラフォーチュン／タイトー／パズル
- ●エレベーターアクション・エレベーターアクション　リターンズ／ビング／アクション

※プレイ可能ソフトは、変更の可能性があります。

最新号の内容はコレだ！

●N64ソフト一挙3タイトルを巻頭掲載！
『闘魂炎舞～Breve Spirits～』
『サッカー64』
『テュロック』
他、スクープタイトル続々掲載!!
●気になるニュースの真相は？
『ドラゴンクエストⅦ』PSで発売！

※次号（1月31日発売）では『ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ』の詳細続報を掲載予定！　乞うご期待!!

お問い合わせ…(03)3573-8635　ファミマガWeekly事務局まで
（休日を除く月～金曜日の午後4時～6時まで受け付け）

遊びメカから電子製品まで、ICを使った電子工作がやさしく、おもしろく覚えられる！

FMミニ放送局
きみがＤＪになって電波をとばせる。法律の範囲内の弱い電波だけど半径30m以上は十分にとぶ。

ライントレーサ
太目のマジックで描いた線を光センサがキャッチ。右に左に軽快に前進するロボット。

ナビウス
これも光センサを内蔵したロボット。ディスク盤に走る方向を書きこんでいけばその通りに自動走行するというすぐれもの。

ワオ
なんとコンピュータ内蔵の高性能ロボット。プログラミングによって動作がきめ細く指示でき、ペンを付ければ絵も描く。触覚センサで障害物もスイスイ。スゴイゾ！！

インターホン
実用性満点。屋内配線すれば、例えば台所と勉強部屋とで、いながらにして会話が可能。

たとえばこんなものが作れるんだ！

ICマルチボード
まず本格的な実験回路基盤「ＩＣマルチボード」を組みたてよう。これには、防犯断線センサ・時限タイマ・電子メトロノーム・温度センサ・光センサ・電子サイレンなどいろいろの機能がついていて、これだけでもたっぷりと楽しめるというもの。

ウソ発見器
人間は誰でも緊張したりすると汗をかく。これをキャッチするもの。愛情測定器としても使えそう。

デジタルクロック
大型ＬＥＤで文字を光らせ、夜でもくっきり見えるＩＣ時計。

電気の知識がなくても大丈夫！

講座ではその電子工作のＡＢＣから、ハンダコテの使い方、組み立てのしかたなど、全部ていねいに教えてくれる。それに材料付きだから、その気になれば始めたその日に一気に作りあげてしまうこともできる。とにかく楽しい電子工作。さっそく詳しい案内書をとりよせよう。！

下のハガキを切り取って、厚紙に貼り付けポストへ！

キリトリ線

郵便はがき

料金受取人払

中野局承認

1508

差出有効期間
平成10年９月
30日まで

切手は
いりません

164-88

770

東京都中野局私書箱105号
（東京都杉並区高円寺南1-33-3）

東京ホビーセンター

電子工作講座 行

ファミマガ64（581A）

電子工作講座の詳しい

案内書無料贈呈

●下記に必要事項をご記入ください。

名前	フリガナ	TEL	
住所	フリガナ 〒		
	フリガナ	生年月日	

▲キリトリ線にそって切り取る

▲ウラ面にノリをつける

▲使用済みのハガキにはり付ける

▲住所・氏名を書きポストへ！

超新作先取り大作戦

今回はSFCのソフトが6本！ RPGやアクション、パズルにパチンコといろんなジャンルが登場。お好みのものをチェックしよう。

超新ロックオン

「最新ソフトの先取り情報をお届け！」

近未来の探偵が数々の依頼を引き受ける

ソリッドランナー

SFC　RPG

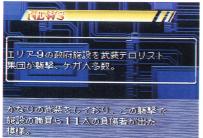
アスキー
3月28日発売予定
8000円

24M+64KSRAM

近未来の世界を舞台にし、探偵である主人公が「ランナー」と呼ばれるパワードスーツを装着して、人捜しをしたり、敵と戦って依頼を解決するRPG。物語は主人公に依頼された事件を解決していくのだが、ある事故をきっかけに、「バハリア」という犯罪組織のボスを倒すことが目的となる。

⇧探偵をしている主人公の「シュウ・アースキン」。ランナー乗りとしては一流の腕前

依頼を引き受けたぞ！

⇧端末では、ほかにも仕事の依頼を引き受けられる

⇩主人公の自宅の端末で「ソリッドシティ」に関する最新情報を入手することができるのだ

ランナーは両手、両肩にミサイルやライフル銃、格闘用の武器を最大4つ装備することができ、敵の特徴などに合わせて戦っていくのだ。戦闘は普通のRPGと違い、敵と交互に交代して行うのではなく、同時に攻撃するので、的確な状況判断が必要となる。

戦闘シーン

⇨両手、両肩の武器はA、B、X、Yボタンに対応。使いたい武器のボタンを押せ！

経験を積めば君主になるのも夢じゃない

ダークロウ ～Meaning of Death～

SFC　RPG

アスキー
3月28日発売予定
8000円

32M+64KSRAM

⇧冒険の出発地点のシャノアタウン。各所にカーソルを合わせて移動

舞台となる「シャノアタウン」でいろんな職業に就き、暮らしていくうちに起こるイベントをクリアするRPG。このゲームの特徴は、イベントのクリア方法で後の物語の展開が変化し、シナリオを進めていくうちにこの世界で起こっていくことが明らかになる。職業は24種類あり、転職を重ねれば多くの技能を身につけられる。

道に倒れる主人公！

⇧洞窟などでは敵が登場する。経験を積んで、より上級の職業をめざせば君主になれる

⇧プレイヤーの取った行動でシナリオが変化していくのだ

カワイイ3兄弟のはちゃめちゃ劇が開幕

アニマニアクス

SFC アクション

コナミ
3月7日発売予定
5800円
8M

スティーブン・スピルバーグの同名アニメの「ワーナーブラザース」という、3人のキャラクタが活躍する横スクロールのアクションゲーム。物語は悪者の「ブレイン」に盗まれたワーナー社の映画のシナリオを取り戻すために、7つの撮影所の中を冒険していく。各ステージには、いろんなトラップが仕掛けられたり、さまざまな敵が行く手をジャマする。

この3人兄弟が力を合わせて、冒険する

スピルバーグ映画が随所でパロディ化

ワーナーブラザースが冒険するステージは有名な映画をパロディにしている。「E・T」の月をバックに空を飛んでいく場面など見たことのある場面を演出している。

原始時代が設定のスタジオ。恐竜の巨大な足に踏まれないように避けながら進め！崖や段差があるので気をつけて行こう

「ネバーエンディングストーリー」のファルコンに似た乗り物。雲に入ると落ちてしまうので、タイミングよくジャンプ

もしかしてあの映画？

月をバックに空を飛ぶ場面。やっぱりもととなった映画は「E・T」なのだろうか？

大一商会の最新2機種が早くも登場!!

Parlor! Mini5

SFC パチンコ

日本テレネット
2月下旬発売予定
4900円
8M

ホールで活躍中の最新のパチンコ機を収録したシリーズ最新作。今回は大一商会の「CRブレイクチャンスV」「CRどろろん忍者くんV」の2機種を収録している。毎回いろんな機能を取り入れているこのゲーム、今回はONにすると必ずリーチがかかる「絶対リーチ」、アタッカーに玉を1個入れれば1ラウンドを消化し、大当たりの時間が短縮できる「ラウンド短縮」が加えられた。

基本的なゲーム内容は今までどおり。「攻略モード」と「実践モード」をプレイできる

CRどろろん忍者くんV

液晶画面を忍者くんが自在に暴れ回る

CRブレイクチャンスV

「CR花のもぐら組V」の後継機的機種

パズルゲームに野球のエキスを注入？

プロ野球熱闘ぱずるスタジアム

SFC パズル

ココナッツジャパンエンターテイメント
3月下旬発売予定
7800円
4M

プロ野球を題材にした落ちモノのパズルゲーム。ルールは上から落ちてくる"グローブ"または"ヘルメット"を同じ色でタテかヨコに4つ以上並べて消していく。これを複数連鎖させることによって、アウトやヒット、ホームランにすることができ、3アウトごとに攻守を交代して9回まで勝負し、野球と同じく最終的に得点が多い方が勝ちとなる。

各球団ごとに戦法が異なっているのだ

野球ゲームのように設定をいろいろと変更できる。各チームの強さも実際のものと同じレベルに設定されている

チームのマスコットが登場！

中日が攻撃、巨人が守備側

元の姿に戻るためスライムたちが大活躍

マジックボール

SFC アクション

POW
3月14日発売予定
6800円
12M

RPGのザコ敵として有名(?)なスライムが主人公のアクションゲーム。遊園地に遊びに来ていた主人公と4人の仲間と1匹の犬が魔法使いの「マジェスティ」によって、スライムに変えられてしまう。主人公は、捕まった仲間全員を助け、元の姿に戻るためマジェスティを倒すための冒険にでる。各スライムはそれぞれ能力が違っていて、その場面に合わせた戦いが必要となるのだ。

ゼリー状のスライムが主人公の一風変わったアクションゲームだ

仲間を助けていけば、そのキャラクタを使うことができる。それぞれ能力が違うぞ

4種類のメニューで日本史を勉強できる

合格ボーイシリーズ② 日本史ターゲット201

GB その他

イマジニア
1月24日発売予定
2050円(税込)
2M

学習ソフトのシリーズ第2段は日本史の勉強ができるソフトだ。内容はゲームではなく日本史の問題集となっていて、年号の覚え方や政治史、文化史などジャンル、年代別にテーマを選べるようになっている。また、ソフトの内容は同じだが、「お守り」と「ドリル」が付いている『～スペシャルエディション』が2980円で全国の書店で発売される。

4つのジャンルを用意

Menu
第1章 政治史
第2章 社会・経済史
第3章 外交史
第4章 文化史

ジャンル別の問題が振り分けられている。苦手なジャンルを集中的に勉強していく

テストで確認するのだ

テスト中 1/6
卑弥呼は「鬼道を事とし能く衆を惑わす」といった一種の呪術政治(鬼道政治)を行っていた。
239年,卑弥呼は大夫の

テストではカッコの部分を考えるのだ

暗記をしてから…

暗記中 6/6
--- 覚え方 ---
邪馬台国への行程
たい(帯方郡)く(狗邪韓国)つ(対馬国)いち(壱岐国)ま(末盧国)い(伊都国)な(奴国)ふ

覚え方を教えてくれるので暗記しやすい

タイトーのオールドゲームが4本復活!

タイトーバラエティパック

GB バラエティ

タイトー
2月28日発売予定
3800円
4M

GBで発売された4つのゲームをひとつにまとめたソフト。ゲームの内容に変更点はなく、当時の雰囲気のままプレイすることができるのだ。かつて業務用で人気を博した『エレベーターアクション』や『チェイスH.Q.』をプレイすることができるのだ。

バブルボブル

"バブルン"が口から泡を吐いて敵を包み、それを割って倒すクリア型のアクションゲーム。画面中の敵を全滅させればOK。

このバブルンを操作していくのだ。ステージにはブロックが積まれていて、ここを移動しながら戦っていく

エレベーターアクション

スパイの"ボンド"を操作し、ビル内にある機密書類を奪い取るのが目的のアクションゲーム。

「!」の部屋に機密書類が隠されている。エレベータやエスカレータに乗って敵を倒しながらビルを脱出する

チェイスH.Q.

警官となって車で逃走する犯人をスポーツカーに乗って追いかけるカーアクション。犯人の車に体当たりして破壊すると逮捕できる。

スポーツカーに乗って犯人を追跡。道路には一般の車も走っているので、ぶつからないように避けながら走行する

サーガイア

敵を破壊してアイテムを入手し、自機をパワーアップさせて、最終ボスを倒すのが目的の横スクロールのシューティングゲーム。

自機をパワーアップさせて進む。敵は魚類をモチーフにしたものが登場する

NEW RELEASE INFORMATION 新作ゲームカレンダー

発売日未定	ボディハーベスト(仮称)	任天堂	未定
	[64DD]MOTHER3（仮称）	任天堂	未定
	ヨッシーアイランド64	任天堂	未定
	金田一少年の事件簿(仮称)	ハドソン	未定
	サッカー64(仮称)	ハドソン	未定
	新日本プロレス闘魂炎導 ～Brave Spirits～	ハドソン	未定
	デュアルヒーローズ	ハドソン	未定
	パワーリーグ64(仮称)	ハドソン	未定
	ボンバーマン64(仮称)	ハドソン	未定
	スーパーロボットスピリッツ	バンプレスト	未定
	ミッション・インポッシブル	ビクターインタラクティブソフトウェア（パック イン ソフト）	未定
	ヒューマングランプリ ザ・ニュージェネレーション	ヒューマン	未定
	64大相撲(仮称)	ボトムアップ	未定

スーパーファミコン

1月31日	ガンプル	アスキー	8000円
	ピキーニャ！	アスキー	6800円
	ミランドラ	アスキー	7800円
下旬	実戦パチスロ必勝法!TWIN	サミー工業	5980円
2月21日	忍たま乱太郎3	カルチャーブレーン	6980円
	糸井重里のバス釣りNo.1	任天堂	7800円
28日	スーパーボンバーマン5	ハドソン	6980円
下旬	Parlor! Mini 5	日本テレネット	4900円
3月7日	アニマニアクス	コナミ	5800円
	パチスロ完全攻略 ～ユニバーサル新台入荷 vol.1～	日本シスコン	5980円
上旬	プロ麻雀　兵(つわもの)	カルチャーブレーン	6980円
14日	マジックボール	プランニングオフィスワダ(POW)	6800円
20日	実況パワフルプロ野球3 '97春	コナミ	6800円
28日	ソリッドランナー	アスキー	8000円
	ダークロウ	アスキー	8000円
下旬	プロ野球 熱闘ぱずるスタジアム	ココナッツジャパンエンターテイメント	7800円
未定	同級生2	バンプレスト	7980円
発売日未定	あかずの間	ヴィジット	未定
	クーリースカンク	ヴィジット	未定
	ああっ女神さまっ(仮称)	KSS	未定
	ファイティングアイスホッケー	ココナッツジャパンエンターテイメント	9980円
	リングにかけろ	日本コンピュータシステム（メサイヤ）	未定
発売日未定	スーパーダブル役満Ⅱ	バップ	7500円
	ふね太郎	ビクターインタラクティブ ソフトウェア（パック イン ソフト）	未定

ニンテンドウ64

3月14日	実況パワフルプロ野球4	コナミ	9800円
21日	ブラストドーザー	任天堂	6800円
28日	テュロック	アクレイムジャパン	未定
未定	ドラえもん のび太と3つの精霊石	エポック社	7980円
	JリーグLIVE64	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	未定
	レブ・リミット	セタ	9800円
	ワイルド チョッパーズ	セタ	9800円
	本格4人打ち The麻雀64（仮称）	ビデオシステム	9800円
4月未定	ブレードアンドバレル	コトブキシステム（ケムコ）	9800円
	雷のごとく～超高速囲碁～	セタ	9800円
	スターフォックス64	任天堂	未定
5月未定	森田将棋64	セタ	9800円
	SONIC WINGS ASSAULT	ビデオシステム	9800円
6月未定	マルチレーシング チャンピオンシップ	イマジニア	9980円
11月未定	カメレオン・ツイスト	日本システムサプライ	9800円
	キャバリーバトル3000	日本システムサプライ	9800円
発売日未定	プロ麻雀 極64	アテナ	9800円
	シムシティ2000（仮称）	イマジニア	未定
	Ｊリーグダイナマイトサッカー64	イマジニア	未定
	3D格闘（仮称）	イマジニア	未定
	麻雀（仮称）	イマジニア	未定
	魔法聖紀 エルテイル（仮称）	イマジニア	9980円
	リーズン（仮称）	イマジニア	未定
	ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ	エニックス	未定
	ヘクセン	ゲームバンク	9800円
	麻雀64	光栄	9800円
	がんばれゴエモン5 ～ネオ桃山幕府のおどり～	コナミ	9800円
	実況ゴルフトーナメント'97(仮称)	コナミ	未定
	Cu-On-Pa	T&Eソフト	9800円
	超時空要塞マクロス Another Dimension(仮称)	トミー	未定
	ウルトラドンキーコング（仮称）	任天堂	未定
	エフゼロ64（仮称）	任天堂	未定
	カービィのエアライド(仮称)	任天堂	未定
	クライマー(仮称)	任天堂	未定
	クリエイター（仮称）	任天堂	未定
	ゴールデンアイ007	任天堂	未定
	ゴルフ(仮称)	任天堂	未定
	ジャングル大帝(仮称)	任天堂	未定
	スーパーマリオRPG2（仮称）	任天堂	未定
	スター・ウォーズ ～シャドウズ・オブ・ジ・エンパイア～	任天堂	未定
	[64DD]ゼルダの伝説64(仮称)	任天堂	未定
	バギーブギー(仮称)	任天堂	未定

すごい へべれけ by うっちー

ファミマガ64

次号予告

春まで待てないN64ソフトがずら～りと勢揃い。表紙は『スターフォックス64』、『実況パワフルプロ野球4』サクセスモード徹底解剖！『テュロック』の正しい遊び方を完全レクチャーする。攻略は『スーパーボンバーマン5』全100面完全フローチャートで決まり!!

1997 No.4 3月7日号

2月14日発売

はみだし早耳情報

●N64のソフトの価格が変更された。任天堂の『ブラストドーザー』が6800円、エポック社の『ドラえもん』が7980円と大幅に値下げして発売を予定している。このほかにもアクレイムジャパンの『テュロック』、任天堂のN64全ソフトの価格が未定になった。この動きをみると、任天堂がソフトの価格を検討するように思われるが、現在までに任天堂からは何も発表がない。今後の動向に期待しよう。

●エニックスがPS、SSでのソフトの開発、発売を発表した。気になる今後の任天堂ハードに対するコメントは「現在、いくつかの開発は行っています。『ドラゴンクエストⅦ（仮称）』に関してはPS以外のハードへの移植は現在未定です」とのこと。

●日本シスコンからSFCで発売予定の『パチスロ完全攻略～ユニバーサル新台入荷Vol.1～』の画面写真を入手したので紹介。今回収録されているのは「CCエンジェル」と「ダンクシュート2」の2機種だ。

「CCエンジェル」。かわいらしい天使の絵柄が入っている初心者向けの機種

「ダンクシュート2」。バスケットボールをデザインに採用している機種

ゲームボーイ

発売日	タイトル	メーカー	価格
1月24日	合格ボーイシリーズ② 日本史ターゲット201	イマジニア	2050円(込)
	合格ボーイシリーズ② 日本史ターゲット201 スペシャルエディション	イマジニア	2980円
25日	[13色] カービィのきらきらきっず	任天堂	3000円
31日	ズープ	やのまん(やのまんゲームズ)	2800円
2月1日	[13色] ゲームボーイギャラリー（ゲーム&ウオッチコレクション）	任天堂	3000円
21日	チャルボ55	日本システムサプライ	3800円
28日	タイトーバラエティーパック	タイトー	3800円
3月未定	[13色] ミニ四駆GB Let's&Go!!	アスキー	5500円
	[13色] シェラザード伝説(仮称)	カルチャーブレーン	3980円
	[13色] 麻雀伝説(仮称)	カルチャーブレーン	3980円
発売日未定	[13色] ポケットモンスター2 金	任天堂	未定
	[13色] ポケットモンスター2 銀	任天堂	未定

バーチャルボーイ

発売日	タイトル	メーカー	価格
発売日未定	スターシード	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800円
	プロテウスゾーン	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800円
	Out of the Deathmount (仮称)	Jウィング	6800円
	新日本プロレスリング 激闘伝説	トミー	未定
	バーチャルブロック	ボトムアップ	5300円

ゲーム機本体・周辺機器

発売日	タイトル	メーカー	価格
3月下旬	NINTENDO64振動パック	任天堂	1400円
発売日未定	NINTENDO64ディスクドライブ	任天堂	未定

再販

発売日	タイトル	メーカー	価格
1月24日	[13色] 不思議のダンジョン 風来のシレンGB －月影村の怪物－	チュンソフト	3980円
2月中旬	超空間ナイター プロ野球キング	イマジニア	9980円

カレンダーの見方

発売日	タイトル	メーカー	価格
6月28日	スーパーファミマガ64DX	TIM	9800円

●赤字は初登場、青字は発売日に変更のあったものです。●価格は特に表記のないものは税別、(込)は税込みです。●タイトルの前に〔13色〕とあるのはスーパーゲームボーイの13色表示モード対応のもの、〔64DD〕とあるのはNINTENDO64ディスクドライブ（仮称）専用のものです。

ファミマガ64
1997 2月14日号 No.3
第3種郵便物認可 平成9年2月14日発行 第13巻第2号（通巻263号）
発行人/山森 尚 編集人/山本直人
発行 徳間書店インターメディア㈱ 〒105 東京都港区東新橋1-1-16 問い合わせ/☎03(3573)8633 編集/☎03(3573)8601 広告/☎03(3573)8612 販売/☎03(3573)8613
発売 ㈱徳間書店 〒105-55 東京都港区東新橋1-1-16 ☎03(3573)0111(代)
特別定価590円（本体573円）

Nintendo

GAME BOY

カービィのきらきらきっず
KIRAKIRA KIDS ™

カンタン！チョーオモシロ！
カービィのパズルゲームが新登場！

操作はカンタン!リック、カイン、クーの
3匹の仲間を使って星をはさむだけ!
連鎖はチョーオモシロ!
みるみるうちにドコドコ連鎖!
かわいいカービィが応援するぞ!

1月25日（土）発売
メーカー希望小売価格（税別） **3,000円**

対戦型 1人でも遊べます

Super GAME BOY スーパーゲームボーイで、あざやかカラー
★アクションパズルゲーム
バックアップ機能付

GAMEBOY GAMEBOY GAMEBOY GAMEBOY GAMEBOY GAMEBOY GAMEBOY GAMEBOY

GAME BOY

なつかしいのに、あたらしい。

バックアップ機能付

ゲームボーイギャラリー
GAMEBOY GALLERY ™

マンホール　オイルパニック　オクトパス　ファイア

2月1日（土）発売
メーカー希望小売価格（税別） **3,000円**

Super GAME BOY スーパーゲームボーイで、あざやかカラー アクションゲーム

80年代、一世を風靡したG&W（ゲームウォッチ）の名作4本がゲームボーイでリバイバル。オリジナルに忠実な「むかし」モードはもちろん、現代アレンジの「いま」モードが最高におもしろい！これがアクションの原点だ！

任天堂テレホンサービス　東京(03)3540-9999　大阪(06)376-3355　京都(075)525-3444　名古屋(052)586-3000　岡山(086)255-2130　札幌(011)612-4144
任天堂株式会社　本社　〒605　京都市東山区福稲上高松町60番地　TEL.(075)541-6113
東京サービスセンター TEL.(03)3254-1647　大阪支店 TEL.(06)376-5970　名古屋営業所 TEL.(052)571-2506　岡山営業所 TEL.(086)252-2038　札幌営業所 TEL.(011)612-6930
インターネットのホームページ「http://www.nintendo.co.jp」　※画面写真はスーパーゲームボーイを使用して撮影しました。

雑誌 27712—2／14 ©Tokumashoten Intermedia 1997
印刷 凸版印刷株式会社 Printed in Japan
T1027712020590